本誌恒例スクープ4連発!!
天地無用!! 登校無用／銀河英雄伝説
パネルティアストーリー／オベリスク

隔週刊 平成8年11月29日発行(隔週金曜日発行) 第8巻第22号(通巻94号) 平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

SATURN FAN

1996 No.24 11月29日号 540YEN

セガ怒涛の猛攻!! 11月8日発表会速報

新作&ヒット作続編 アーケード移植が続々!!

『バーチャファイター3』、『ラストブロンクス』、カプコン『X-MEN VS STREET FIGHTER』の移植決定や、AM2研「ファイターズメガミックス」等必見情報満載!!

RPG全員集合!!
天外魔境 第四の黙示録／タクティクスオウガ
エアーズアドベンチャー／ラングリッサーIII
シャイニング・ザ・ホーリィアーク／ルナ
テラ ファンタスティカ／伝説のオウガバトル
ドラゴンマスターシルク／リグロードサーガ2

同級生2

バーチャコップ2
エネミー・ゼロ
重装機兵レイノス2
機動戦士ガンダム外伝II
電脳戦機バーチャロン
トゥームレイダース
クラッシックロード
ファイヤープロレスリングS
サクラ大戦／エーベルージュ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
きゃんきゃんバニー・プルミエール2
センチメンタル・グラフティ
ときめきメモリアル／EVE

本誌恒例!! 4大スクープ!!

新感覚RPG パネルティアストーリー
人気キャラAVG 天地無用! 登校無用
実写AVG オベリスク

銀河英雄伝説

電脳戦機

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

電脳戦機バーチャロン

11月29日発売　5,800円【対戦バトルシミュレーション】

【専用ツインスティック対応】 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.1996

セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント！

SEGASATURN

デジタルサーカス

会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEWファミリアやアルバスプーン限定モデルなどの豪華賞品が当たる！

協賛：株式会社服部セイコー
マツダ株式会社／株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった！スーパーエンターテイメントライブアクション。

各会場開催時間(土)13:00〜18:00 (日)10:00〜18:00

横　浜：ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福　岡：キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札　幌：新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広　島：基町クレド	11/16(土)・17(日)
東　京：東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋：ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東　京：恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大　阪：梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合せは、お客様相談センターへ

※商品が無くなり次第終了となります。

SEGASATURN 2nd Anniversary

Xmas Nights キャンペーン

（期間：'96年11月22日〜12月25日）

SEGASATURN

セガサターンを買うと
「クリスマスナイツ冬季限定版」をプレゼント！

希望小売価格 ¥20,000（税別）

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA SATURN
戦闘開始

The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
セガサターン版
"斬紅郎無双剣" プレゼントキャンペーン
完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第2弾!!
CDのみと
"お買得セット"を
同時発売!!
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
オリジナルテレカ
ナコルル下敷き
好評発売中
CD単体価格5,800円(税別)
お買得セット価格8,800円(税別)
☆専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。
特製下敷きやオリジナルテレカなどが合計1,000名様に当たるゾ!
セガサターン版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」を買ってくれた人の中から、抽選で合計1,000名様にコマンド表つきナコルル下敷き・オリジナルテレフォンカード・セガサターン版「KOF'96」サンプルCDのいずれかをプレゼント! くわしくは、商品に入っているアンケートハガキをご覧ください!! 応募〆切は11月30日(当日消印有効)
※賞品のデザイン及び内容等は予告なく変更される場合があります。ご了承ください。
©SNK 1995
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

The Future Is Now
SNK
©SNK 1996
SEGASATURN
READY!
キング・オブ・ファイターズ'96、セガサターンで開催!!
READY
12月27日発売予定
CD単体/予価5,800円（税別）
お買得セット/予価7,800円（税別）
☆専用CD-ROM＋拡張RAMカートリッジのセットになっています。
限定KOFダブルパック/予価9,800円（税別）
☆お買得セット＋セガサターン版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」のカップリングになっています。
完全移植でセガサターンに登場!
拡張RAMカートリッジ対応
第3弾!!
乞うご期待!!
THE KING OF Fighters '96
●このゲームは、セガサターンCDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
来春発売予定
今度の戦場はセガサターン!!
セガサターン版「メタルスラッグ」、いよいよ発進!
METAL SLUG
©SNK 1996
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
◆インターネットで最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

PlayStation
SEGASATURN
ODA、政府開発援助の名の下に、新たな公害問題を第3国に輸出する日本。
自然と共存する生活を失い、職を求めて来日する外国人労働者。
国内の産業廃棄物処理を地方に押し付ける都会。
土地と生活を失い、出稼ぎに出る地方労働者。
都会への夢を法外な価格で売る、闇ブローカー。
大都会の閉鎖性と新しい階級システムに、
夢敗れて生まれる失意、貧困、差別。
そうした者を救う受け皿を持たない
未完成な大都会に繁茂する
ドラッグ、暴力、人身売買、人体売買、
少年犯罪、外国人犯罪、
過激なナショナリズムの台頭。
すべてを犠牲にそそり立つ、巨大なビル群。
〜いったいこの国はどうなっちまってんだよ〜
探偵 神宮寺三郎
「未完のルポ」
昨夜少年たちの暴行から救った
ホームレスと語りながら、
神宮寺は辛鬱な面持ちでたばこを
吹かしていた。
彼の目の前には、この町の空虚な
プライドを自分のものとし、脇目も振らずに職場に向かう、季節感のない、
無個性なスーツの行進が、いつ果てるともなく続いていた。
11月29日堂々発売
プレイステーション、セガサターン同時発売！
定価5,800円
探偵神宮寺三郎 新ストーリーで(株)ケイエスエスよりオリジナル小説化決定！
勁文社、双葉社より攻略本発売決定!!
謎の事件簿キャンペーン!!
ゲーム中の「謎の事件簿」神宮寺三郎編で犯人を解き、アンケートハガキに
答えを記入し、送ってください。なんと神宮寺愛用のシステム手帳を抽選で
1,000名様にプレゼント！ 期間は'97年1月末日の消印まで有効です。
12月上旬 街頭ビジョンに注目！
人生のエッセンス
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
TEL.03-3220-8030
©1996 DATA EAST CORP.
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

CONTENTS

SATURN FAN

11月29日号 1996 No.24

●COVER MOTIF：銀河英雄伝説 ©田中芳樹／TSKW／徳間書店／Microvision
●COVER ART：徳間書店
●COVER DESIGN：渡部孝雄

11月8日に開催されたセガ発表会を緊急速報!!

巻頭特集!! セガサターン戦略発表会速報!!

セガサターン戦略発表会速報!! ── 8

『ラストブロンクス』『バーチャファイター3』等の移植が正式決定!!／カプコン『X-MEN VS STREET FIGHTER』移植決定／サターンテレビ電話／他

本誌恒例!!スクープ4連発!! SUPER TOP SCOOP!!
- 銀河英雄伝説 ── 16
- パネルティアストーリー ── 18
- オベリスク ── 20
- 天地無用！登校無用 ── 22

『ダイナマイト刑事』が早くも発表!!セガ猛攻8連発!! SEGA POWER-UP REPORT!!
- ダイナマイト刑事 ── 24
- 電脳戦機バーチャロン ── 26
- バーチャコップ2 ── 32
- テラ ファンタスティカ ── 36
- デイトナUSA Circuit Edition ── 38
- リグロードサーガ2 攻略第1回 ── 40
- サクラ大戦 攻略第4回 ── 46
- ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition ── 48

ロールプレイング特集!! RPG BIG5 COLLECTION
- 天外魔境 第四の黙示録 ── 112
- エアーズアドベンチャー ── 116
- ドラゴンマスターシルク ── 118
- シャイニング・ザ・ホーリィアーク ── 120
- タクティクスオウガ ── 123

特報!! SPECIAL REPORT!!
- 優駿 クラシックロード ── 151
- トゥームレイダース ── 154
- EVE ── 156
- クォヴァディス2 ── 160

続報!! CONTINUE TO REPORT!!
- 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 ── 85
- エネミー・ゼロ ── 88
- ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE ── 92
- エーベルージュ ── 96
- 重装機兵レイノス2 ── 98
- ロックマン8 ── 100
- きゃんきゃんバニー・プルミエール2 ── 102
- ルームメイト ── 104
- センチメンタル・グラフティ ── 106
- 同級生2 ── 108

攻略
- 伝説のオウガバトル 第2回 ── 126
- ルナ シルバースターストーリー 第3回 ── 128
- ラングリッサーIII 第3回 ── 130

NEW 近日発売ソフト紹介
- 大運動会 ── 162
- 太閤立志伝II ── 164
- 探偵 神宮寺三郎 未完のルポ ── 166
- 戦国ブレード ── 168
- サンダーフォースゴールドパック2 ── 170
- ハイパーデュエル ── 171
- プリクラ大作戦 ── 172
- TRYRUSH DEPPY ── 174
- ステークスウィナーG1完全制覇への道 ── 175
- バトルバ ── 176
- IRON MAN／XO ── 177
- 西暦1999～ファラオの復活～ ── 178
- 美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～ ── 179
- NHLパワープレイ'96 ── 180
- NFLクォーターバッククラブ'96 ── 181
- 対局将棋 極II ── 182
- 月下の棋士～王竜戦～ ── 183

好評連載
- ●「ときめき」シリーズファンページ!! 新連載!! ときめきBeat Fast!! ── 132
- ●近日発売ソフトを編集部員がレビュー サターンソフトImpression！ ── 184
- ●大技コマンド等ウルテク炸裂!! HYPER UL-TECH ── 192
- ●AM2研情報満載!! SEGA AM2研 FAN ── 194
- ●業務用最新ゲーム情報満載!! ARCADE HITS NOW!! ── 198
- ●新着画面超速報!! COMING SOON ── 200
- ●気になるソフトの進行状況をチェック!! 期待作 最新状況レポート ── 208
- ●サターン＆ゲームギア用ソフト発売日一覧 新作発売カレンダー ── 210
- ●ソフト別索引＆各種インフォメーション ゲームインデックス＆次号予告 ── 212

IC連載 土星の王国 データ・ハガキ情報満載
- ●売り上げデータ＆読者ソフト評価 RANKING STREET
  - サターンソフト売り上げランキング ── 69
  - 読者が審査員 ゲーム成績表 ── 70
  - Extra Review ── 74
  - 読者が選ぶ リアルタイムゲームランキング ── 76
  - 前人気&サターン移植希望ランキング ── 75
- ●どんなゲームも懇切丁寧に解説・攻略 Game研究所
  - デジタルピンボール ネクロノミコン ── 78
  - 風水先生 ── 80
  - パップ・ブリーダー ── 82
  - ブレインデッド13 ── 83
- ●オフィシャル「銀英伝」コーナー ファイエル!!銀河英雄伝説 ── 84
- ●サターンファン大集合!!読者ページ コーンヘッドクラブ ── 133
- ●関連情報満載!! NEWS Dynamite！ ── 138
- ●ハード＆ソフト全発売済データ SATURNデータベース ── 141
- ●アンケートに答えてプレゼントをGET!! 読者プレゼント ── 146
- ●セガCS開発チームと読者をつなぐ SEGA CS開発室日記 ── 148

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方等はP212に掲載してあります。

CONTENTS

緊急速報 超強力タイトル セガサターン SEGA SAT ついに正式

去る11月8日、セガ本社にて行われた今年から来年にかけてのセガサターンの戦略発表会。アッと驚く新作タイトル、そして新しい事業展開など、発表会の模様を詳しくリポート！

衝撃のラインナップ!!

アーケードの人気作
早くも移植決定!!
バーチャファイター3

いきなりサターン版の
画面公開!!
ラストブロンクス

AM2研が挑む
初のサターンオリジナル!!
FIGHTERS MEGAMiX

サードパーティの雄
カプコンの新作も登場!!
X-MEN VS. STREET FIGHTER

業務用の発表当初から、サターンへの移植の希望、そしてそれと同時にサターンへの移植は無理ではないかとささやかれ続けていた『バーチャファイター3』。その『VF3』のサターンへの移植が、AM2研の鈴木裕部長によって、ついに正式にリリースされた。

『3』の特徴と言えば、MODEL2をはるかに越える、秒間100万ポリゴンの処理能力を誇る新CGボードMODEL3。それにより表現される美しい背景や滑らかな人物の動き。また『3』から導入された、地形の高低差や避けによる攻防の複雑さなど、あらゆる面から見て前作『VF2』を凌駕する作品である。

「サターンに本当に『3』が移植できるのか、3ヵ月かけて検討した。そしてサターンできっちりと動かせる予想がついたので、正式に移植決定の発表をすることになりました。できないものをできるとは言いません。AM2研と私が責任をもってやりますので、信じて待っていてください」当日の鈴木部長によるこのコメントを信じ、サターン版『3』が本当に姿を現す日を待ちたい。

鈴木部長が語るAM2研のサターン戦略

「AMと名の付いた部署ですが、今後はコンシューマにも力を入れてやっていきたいと思います。仕事の性質上、スタートしたばかりのプロジェクトは話せないことも多いのですが、現在、サターン用のソフトとして何本か準備しています。『VF3』『メガミックス』の2本を今回発表しましたが、近々、年末発売予定のタイトルを、もう1本ご案内できそうです」

鈴木部長の口から発せられたこのコメントに、発表会場は驚きの渦に包まれた。またすぐに、AM2研発のサターンタイトルが登場するのだろうか。続報を待て。

◎今は鈴木部長を信じて待て

©SEGA・MERVEL COMICS X-MEN TM&MERVEL CHARACTERS, INC.／CAPCOM

トル続々リリース!! ★★★

パワーアップミーティング'96-97リポート

URN SUPER LINE UP!!

移植決定!!

Virtua Fighter 3

バーチャファイター3

発売日未定/セガ(AM2研)

高低差と避けを駆使した新次元の攻防!!

⇨「2」からの旧キャラたちも、装いも新たに登場する。リオンも大人っぽくなり、また女性ファンが増えそう?

⇨「3」の新キャラ、梅小路葵。彼女の着物で表現される「絹と木綿の動き」はサターンではどうなる

⇔地形の高低差やE(エスケープ)ボタンが、新次元の攻防を生み出す!

※『バーチャファイター3』、『ラストブロンクス』、『X-MEN VS. STREET FIGHTER』で使用している画面写真は、記事中でとくに断りがない場合を除き、すべて業務用の画面写真を使用しています。

派手でリアルな武器格闘対戦アクション

ラストブロンクス／東京番外地

発売日未定
セガ(AM3研)

アクの強いキャラと、武器を使って戦う爽快感が特徴的な『ラストブロンクス』。AM3研渾身のこの1作が、ついにサターンに移植決定！ アタックキャンセルや前転による攻撃回避など、従来の3DCG格闘ゲームには見られなかった奥の深い新機軸のアクションが人気の秘密だ。開発チームが徹底的にこだわったという、武器の動きや服の質感。そしてあの独特の操作性が、サターンでどこまで再現されるか。次号で詳細報告！

⬆個性むき出しの登場キャラ

⬇実在の武器を使った迫力の格闘シーンが展開される！

チームの誇りを賭けて!!

⬅初公開！ これがサターン版『ラストブロンクス』の開発画面だ

日米ヒーローが集う、夢のタッグバトル

X-MEN VS. STREET FIGHTER
エックスメン バーサス ストリートファイター

'97年夏予定
カプコン

サターンのサードパーティーであるカプコンからは、業務用最新作の対戦格闘アクションの移植が発表された。

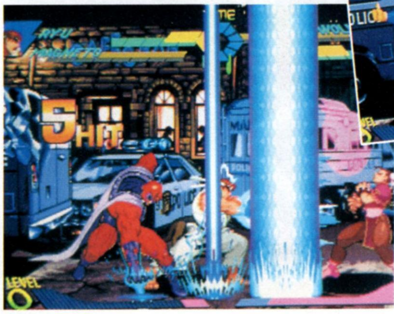
カプコンの永井淳一氏により、「今までにカプコンがサターンで発売したゲームは、すべてユーザーさんから高い評価をいただいていますが、今作も完全移植を目指します。今後もカプコンは、サターンを全力をあげてバックアップしていきます。今日は発表できませんが、サターン用のソフトとして、隠し玉を何本か用意しています」との発表もあった。この力強い発言、そして今までの実績からも、期待したい一作である。

⬇セガサターンとの強力なタッグを組むと宣言するカプコンに期待大！

⬇キャラの組み合わせによって、遊び方は無限の可能性を見せる！

2人の力を1つに合わせせ

⬆タッグを組んだ相手とは、いつでも交代可能。タイミングを見極めろ！



⬅派手で強力な合体必殺技、ヴァリアブルコンボがヒットだ！ この迫力を再現できるのか？

決めろ友情のヴァリアブルコンボ!!

AM2研初のサターンオリジナルゲーム

FIGHTERS MEGAMiX
ファイターズ メガミックス

12月21日発売
セガ(AM2研)

お祭り騒ぎのような楽しいゲームを作りたいというコンセプトから生まれたゲーム、それがこのAM2研による初のサターンオリジナルタイトルだ。「基本的には『VF2』と『ファイティング・バイパーズ』のキャラがメインです。でも隠しキャラとして『ソニック・ザ・ファイターズ』、『バーチャファイターキッズ』、『バーチャコップ』などのキャラがドンドン出てきます。とにかく楽しいゲームにしますよ」と鈴木部長は語る。次号は詳細を大特集。待て次号!!

⬅いきなり発売の『ファイターズ メガミックス』の映像を前に、鈴木部長が熱く語る！

緊急速報 セガサターン パワーアップミーティング'96ー'97リポート

今年の冬もサターンから目が離せない!!

「ユーザーにとって何がベストかを考える」。これは今回の発表会での、サターン事業部長の岡村氏による発言だが、今回発表された今後のサターンの事業展開の全貌だと言っても過言ではないだろう。

10月末の時点で累計出荷台数も370万台を越え、今後3月末までに500万台の出荷を計画しているセガサターン。11月22日をもって発売2周年を迎えるが、今後は「セガの強力なソフト資産の活用」、「ハードウェアの拡張性を駆使したホームエンターテインメントの提供」などの予定もあがっている。とくに今回発表された「サターンを利用したTV電話システム」などは、サターンの可能性を予感させるに十分な要素となりそうだ。これらは「サターンプロジェクト」と銘打たれ、早くも運用展開が始まっている。詳細は追って紹介していくことにするが、今後もまさしく、サターンからは目が離せなくなりそうである。

⬆すっかりお馴染みの入交副社長の挨拶から、今後のサターン戦略の発表会は始まった

⬆国内CS事業本部長の毛塚氏も、熱くサターンの未来を語る！

サターンの事業戦略をみる！

気になる『VF3』、岡村部長によると発売は来年夏以降になるらしいが、それ以外にもサターンには強力なタイトルが目白押し。カプコンの永井氏の発言からも分かるように、今後はサードパーティの活躍も期待できそうだ。また、詳細は次号以降での紹介になるが、川口氏によるマルチメディア戦略も楽しみである。

国内CS事業本部 サターン事業部部長
岡村秀樹氏

国内CS事業本部 マルチメディア事業部長
川口五郎氏

AM研究開発本部 副本部長
鈴木 裕氏

株式会社カプコン CS販売事業部マーケッター グループ宣伝チーム チーム長
永井淳一氏

年末もサターンタイトルが熱い！

今年の冬も、サターンのタイトルは楽しみなゲームがいっぱい！ 業務用の人気作の移植タイトルから期待のRPGまで、本当に"遊べる"タイトルが怒濤のように押し寄せてくるのだ。今回の発表会で紹介された珠玉のタイトルの中から、何本かをピックアップして紹介していこう。

⬆発売2周年キャンペーンでクリスマスらしいBOX登場

バーチャコップ2 11月22日発売／5800円

ちょうど1年くらい前に前作が発売され、いまだに人気の高い3Dシューティングゲームの続編。これが本当にサターンなの？ なんて驚きとともにプレイしちゃうようなデキは、業務用をやりこんだヘビーなユーザーでも満足！

⬆爽快感あふれるゲームなのだ

電脳戦機バーチャロン 11月29日発売／5800円

セガサターン ネットワークス構想の一環をになう、XBAND対応ソフトとしても発売が決定！ 通信対戦ゲームのおもしろさを味わいたいなら、11月30日と12月1日の「デジタルサーカス」に行って、実際にプレイしてみてね。

⬆COM戦が熱い、対人戦はもっと熱い

テラ ファンタスティカ 12月27日発売／5800円

セガサターンの発売と同時期からタイトル発表されていたが、ようやく年末にはプレイ可能！ 長い時間をかけて開発していただけあり、丁寧な作りや少し変わったシステムなど、シミュレーションRPGファンにはオススメ！

⬆寒い冬の日にジックリ遊びたい！

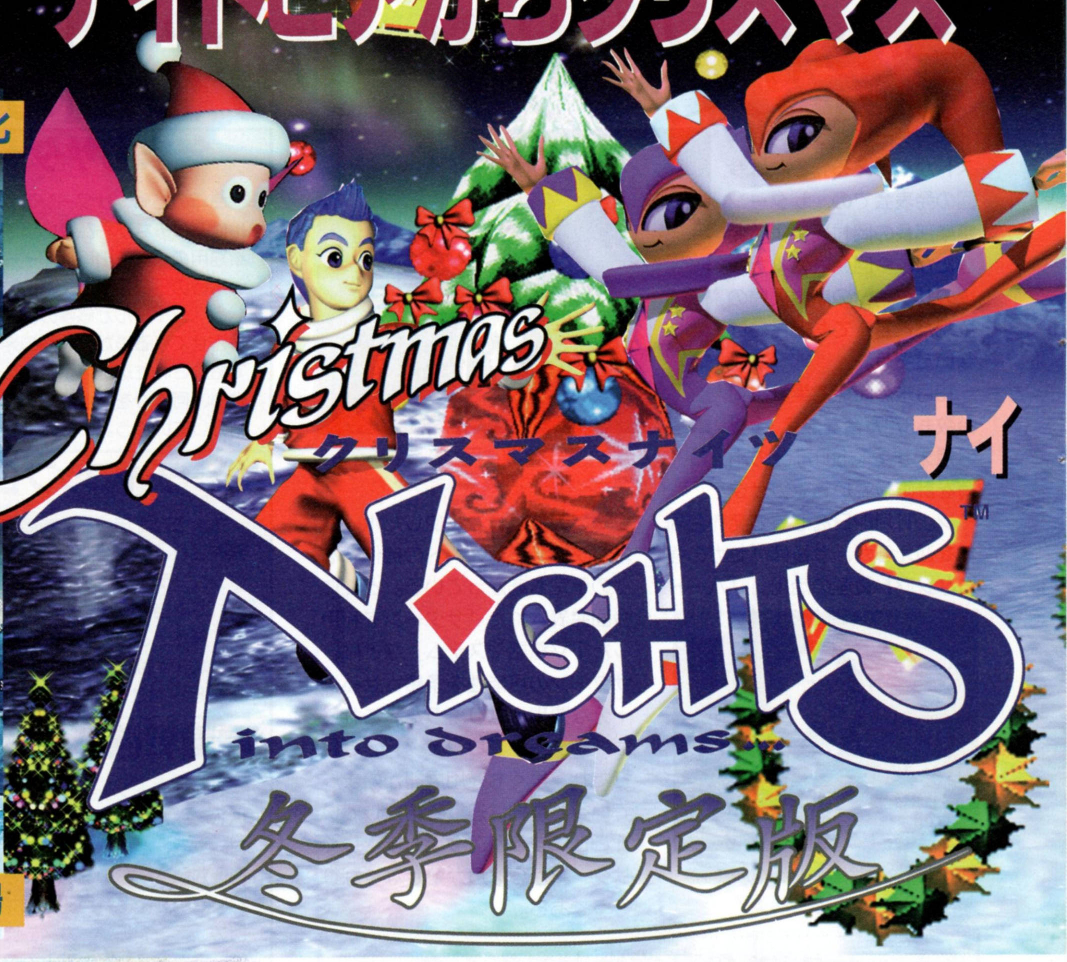
クリスマス ナイツ 冬季限定版

夢の国からの使者、ナイツが帰ってくる！ このたび行われる、セガサターン発売2周年を記念した「クリスマスナイツ冬季限定版プレゼントキャンペーン」では、期間中にサターンを買うと、もれなく『NiGHTS』の限定版がもらえるのだ。またこの限定版は、いままでにサターンを購入しているユーザーも入手可能だ。

⬆セガ、そしてソニックチームからのクリスマスプレゼント！

キャンペーン期間 11月22日〜12月25日

特報!! ナイトピアからクリスマス



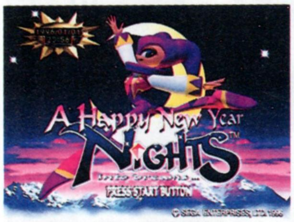
サービス満点の特別版
ファンの熱い声に応えて登場

この『クリスマスナイツ』は、今年の夏に発売された『ナイツ』本編の一部をアレンジし、全編にクリスマスの楽しい雰囲気をいっぱいにちりばめた、特別限定版として制作されたものだ。特筆すべきは、これでもかというくらいのオマケ要素の充実度。本編をプレイしたファンの要望を全面的に採り入れた、豪華な作りになっているのが見逃せない。なおこのソフトは一般の店舗では販売されず、電話によって申し込む期間限定の非売品となっている。入手方法に関しては、最後のページを参照して欲しい。

↑夢の中を自由に飛び回るナイツ。彼にまた会える時がきた

タイマー機能で4つのナイツが楽しめる

このソフトは写真を見て分かるように、ドリーム全体が一面の冬景色になっている。いかにも冬という感じだが、実はこの背景はサターン本体の内蔵タイマーによって、変化するのだ。基本的にはタイマーの日付によって、以下に説明する4つに分類される。それぞれのバージョンによって音楽やグラフィックもすべて変化するぞ。



↑タイトル画面も4種類

↑タイマーの日付によってエリオットたちの服もちゃんと変わるのだ

ナイツショートバージョン

『ナイツ』本編中のドリーム、スプリングバレーと内容はまったく同じ。ショートバージョンの名の通り、限定版内で遊べるのはこのドリームだけとなっている。これはほかのバージョンでも同様だ。

↑プレイできるのは、スプリングバレーだけ

©SEGA

プレゼント

ツが再び君の空を飛ぶ!!

人間の潜在意識が作り出す夢の世界「ナイトピア」を舞台に、冒険を繰り広げたナイツ、クラリス、エリオット。そんな彼らともう一度出会える日がやってきた。世界中が優しさに包まれる日、クリスマスを舞台にした新しい冒険。まさにファンのために作られた、特別限定版の中身を紹介しよう。

発売日	11月8日より申込み受付	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	なし
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	1500円(送料と手数料のみ)	バックアップメモリー	55・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

ウインターナイツ

ここからが冬季限定版仕様。一面雪景色となり、スターチップやイデアキャプチャーなどの形、BGMやSEもすべてがアレンジされたものになっている。クラリスの髪形はショートカットになるぞ。

⇦白銀の世界を飛ぶナイツ。背景にも注目

クリスマスナイツ

クリスマスに近い期間だけに見られる仕様。ナイトピアンやナイツ、エリオットたちはみんなサンタクロースのような赤白の衣装で登場する。いかにもクリスマスという感じの賑やかな雰囲気が楽しい。

⇦音楽もクリスマスソング風に変化する

ハッピーニューイヤーナイツ

いわゆる正月の期間に遊べるバージョン。内容的にはウィンターバージョンとほぼ変わりはないが、ドリームの最初ではパーティ衣装で正装しているクラリスとエリオットが見られる場面がある。

⇦内容はウインターバージョンと変わらない

絵本のようなオリジナルオープニングデモ

『ナイツ』本編のオープニングデモはCGムービーだったが、この限定版ではパステル調で描かれた暖かい感じになっている。女性のナレーションも入っており、まるで絵本を読んでいる感じで物語に入ることができるのだ。お話的には、クリスマス真っ最中のツインシーズでのちょっとした出来事、という感じになっている。

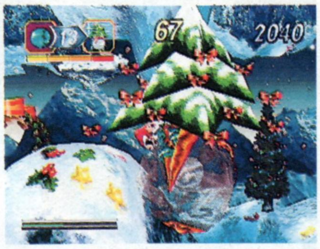
⇧絵本調のグラフィックが暖かい

⇦ツインシーズタワーのスターがなくなった

⇨スターはどこへ行ったのだろう？ その晩2人の見た夢にナイツが現れて…

舞台はスプリングバレー

先述のようにこの限定版でプレイできるのは、『ナイツ』本編のクラリスドリームである「スプリングバレー」のみ。エリオットを選んでもこのドリームになる。難易度もそれほどではないので、この限定版で初めて『ナイツ』に触れるという人でも気軽に遊ぶことができるはずだ。なおボスとして登場するセカンドメアンは、ギルウイングに固定されている。



⇧イデアキャプチャーもクリスマスツリーのような形になっている

⇧ドリームの最初は、『ナイツ』本編と同じくイデアを取られてしまう

⇦本物のサンタも登場!?

⇩この限定版では、セカンドメアンは全部ギルウィングだ。楽勝でしょ

⇧これがクリスマスバージョンのナイツ。サンタ風のカラーリングだ

ゲームをクリアしたその後は…

ユーザーの願いが現実になった！これが限定版の豪華な中身

この限定版では一度ドリームをクリアすると、神経衰弱のような絵合わせ画面に移る。ここで同じ絵柄の絵を引き当てると、以下に解説するいろいろなおまけモードが、プレゼントという項目にストックされていく。ここで遊びたいモードを選べばいつでも好きなモードに行くことができるのだ。ドリームクリア時の評価によってめくれるパネルの量は、Aは7回、Fは2回とそれぞれ異なる。

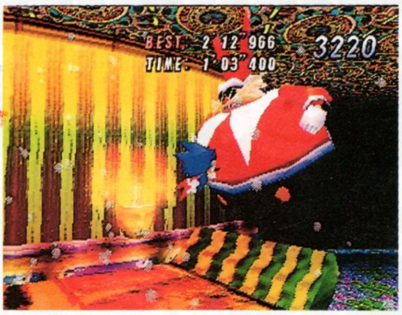
これがプレゼントの項目画面だ。全部で23項目のおまけが入っている

ソニックでプレイ

あのソニックが『ナイツ』の世界を駆け回る！　このモードは走り回りながらチップを集めるタイムアタック形式になっており、ナイトピア面をクリアすると、ナイトメアの面ではあのＤｒ．エッグマンとの戦いが待っているのだ。

ソニックの雄姿再び！時間制限なしでナイトピアを走り回れるので、探索にももってこいのキャラだ

ボスはあのDr.エッグマン



ソニックの宿敵、エッグマンと戦うナイツ。見ての通り倒し方はパフィーと同じだ

ナイトピアンコレクション

これは『ナイツ』のゲーム中の、A-LIFEデータを見られるモード。『ナイツ』本編のA-LIFEデータがあれば、スプリングバレーを始めとするすべてのドリームのデータを見ることができるのだ。まず見たいドリームのデータをロードするとピアンが現れ、「大好き」から「大嫌い」までの段階で好感度を表示してくれる。

現在ピアンが何人いるかも分かる

このときピアンの好感度が非常に高いと、ちょっと楽しいことが起こる。これはぜひ自分の目で確かめてもらいたい。また限定版オリジナルのピアンの行動として、2人以上集まると「きよしこの夜」などの聖歌を合唱し始めるぞ。

クリスマスバージョンのデータにも対応

すべてのドリームのデータを確認できる

冬期限定版制作ウラ話
ソニックチームにインタビュー

──『クリスマス ナイツ』はどのように生まれたのですか。

中　『ナイツ』という作品を、もっと多くの人に知ってもらいたいという考えがまずありました。それで最初はCG集的なものを出そうかと考えていたんですが、それは『ナイツ』のイメージとはちょっと違うということで、実際に体験できるものを作ることにしたんです。それじゃあクリスマスの雰囲気を全面に押し出したものはどうかということになって、今回の企画が生まれたわけです。

──制作期間はどのくらいだったのですか。

中　8月過ぎから本格的に動き出して、実質2ヵ月くらいで作りましたね。最初は軽く遊べるものを作る予定だったんですが、みんな非常にこだわって(笑)。結果的に本編を遊んでくれた人でもさらに楽しんでもらえるような、中身の濃いものになりました。

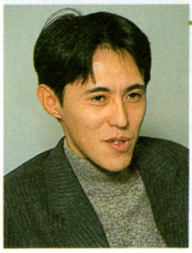
──『クリスマス ナイツ』ではサターンの内蔵カレンダーに対応してバージョンが変わりますね。

中　サターンのカレンダー機能を活かしたゲームって、まだ余り出てないですよね。今回は実験的な意味も含めて作ってみました。

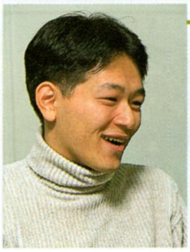
──実質4バージョンの背景があるわけですが、制作上難しかった点などはありますか。

松本　本編ではやらなかったシステムですし、プログラム的にも一番時間がかかりました。クリスマスと正月バージョンは雰囲気優先で一気に作れたんですが、それにもとのスプリングバレーを組み込むのが逆に難しかったです。それと今回はピアンの行動パターンも本編とは少し変えてあるんです。いろんな行動を積極的にするよう

プロデューサー
中裕司氏



デザインチーフ
大島直人氏



プログラム担当
松本卓也氏

サウンド制作担当
幡谷尚史氏

メロディーボックス

ゲーム中の各ドリームの曲を好きなように編曲できるモード。さらに自分でエディットした曲で、そのままゲームを遊ぶこともできるのだ。『ナイツ』本編のA-LIFEデータがあれば全ドリームの曲を自由に編曲できるが、限定版単体だとウインターバージョンの曲のみになる。やりかたは好きなドリームの中から、方向ボタンで小節とピアンの感情をセレクト。終わったらスタートで演奏開始だ。このときにもう一度スタートを押すと、その曲でプレイできるぞ。

○一小節ごとにメロディーを変化させられる。フレーズは4種類ある

○編集した曲でプレイ

リンク、スコアアタック

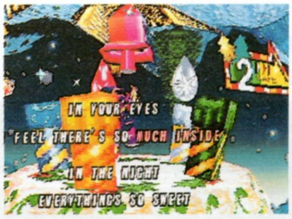
ファンの要望の多かった、リンクとタイムアタック専用のモード。リンクアタックの方は、ファーストメア（最初のコース）を使って、リンクの限界まで挑戦できる。ベスト5までの記録がセーブされるのもうれしいところ。タイムアタックはコース中のアイテムをすべて取りつつ、周回したラップタイムを競うモード。なおどちらのモードも時間は無制限になっている。

○これはリンクアタック

○自己ベストを目指せ

カラオケ

エンディングで流れる「DREAMS DREAMS」のカラオケが楽しめる。ボーカルの有無やピッチの変更なども自由に選べる。



○歌詞はすべて英語表記

ムービー

東京おもちゃショー出展時に公開されたものと、サマーキャンペーン用に作られたムービーの2つを見ることができるモード。

○レアな映像も見られる

ナイツミュージアム

これまで雑誌等に掲載されたキャラ等のCGイラスト、ポスターの図柄など81点の画像を見られる。ピアンの可愛い仕種も見放題だ。

○資料的な価値もあり

『クリスマス ナイツ 冬季限定版』入手方法

下記の電話番号の音声ガイダンスに従い、自分の住所氏名、電話番号を登録。申込み確認後約1週間後に、代金引換えペリカン便で商品が到着する。このとき送料手数料として1500円が必要となる。受付期間は11月8日～平成9年1月31日の10：00～20：00まで。なお12月28日～平成9年1月5日までは休業。発送時期は11月22以降は、約1週間後の発送となる。

申し込み先／ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマス ナイツ申込み受付センター
電話番号／03-5953-9230
問い合わせ先／0120-012235
セガ・お客様サービスセンター

になってますので、より活き活きしていると思いますよ。

——ソニックに関しては？

大島　ソニックはもともと本編の方に裏技で入れようと考えていたんです。それで当初作り切れなかった部分を完全にして、今回やっと出せることになったんです。

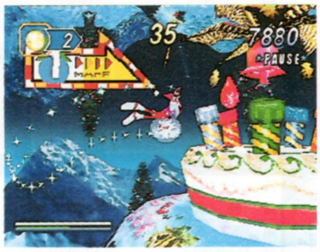
中　最初はナイツみたいに空を飛ばせようと思ってたんですよ。でもやっぱり自分で走らないとソニックじゃないですからね。

——リンク、タイムアタックですが、本編とここが変わっているというような部分はありますか。

大島　リンクアタックはフローズンベルの最初のコースになりますが、エリオットでプレイした場合はミラーコースになります。チップの配置も全部作り直したのでリンクもやりやすくなってますよ。

——今回のオープニングは本編と違って絵本風になっていますね。

大島　クリスマスというキーワードがありましたから、手描きの暖かさを出したかったんです。シナリオとナレーションはサウンド担当の佐々木という女性にやってもらいました。それと実は今度『ナイツ』の絵本が出るんですよ。それに近いイメージになるようにオープニングを作っています。



○ユーザーへの感謝の意味で作られたのがこの『ナイツ』なのだ

——おまけの音楽のエディットについてはいかがですか。

幡谷　本編ではピアンの好感度によってBGMが変わりますが、それを自分で自由に組み合わせて演奏できたら面白いのでは、ということで作ってみました。本編のデータがあれば、好きなドリームの曲を編曲してBGMにできますよ。

——今回は新曲が何曲かありますが、全部でどのくらい作られたのですか。

幡谷　ウインターとクリスマスの両バージョンはすべて新曲です。基本的にアレンジなんですが、A-LIFEでの変化もありますから量的には結構あります。エンディングで流れるアカペラ版もいい出来になってますから、ぜひ聞いて下さい。

中　今回の『クリスマス ナイツ』は、本編を買って遊んでくれた方へのソニックチームからのクリスマスプレゼントです。クリスマスを誰かとこのゲームで、楽しく過ごしてもらえると嬉しいですね。

○クリスマスバージョンではピアンが合唱する。はたしてスーパーピアンも登場するのだろうか

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

正統派アクションゲーム最新作登場!!

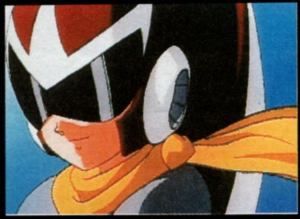
ROCKMAN 8 メタルヒーローズ

ロックマン

発売日	'97年1月中旬	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	1人用
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(11月5日現在)

ファミコンの時代から続くカプコンの人気アクションシリーズ。グラフィックや音楽を始め、すべての面でパワーアップしてサターンに登場だ!

ボーカル入りのオリジナルオープニングアニメ!!



オープニングシーンはGANASIAの「エレクトリックコミュニケーション」が流れるぞ

アクション、演出、すべてがパワーアップ Dr.ワイリーの野望を砕け

「8」は要所にオリジナルアニメが挿入されたり、キャラパターンを非常に多く使っていたりと、かなり凝った作りになっている。もちろんゲーム本編も最新作にふさわしくパワーアップされている。

「8」でストーリーの核となる、新キャラのデューオ。はたして敵か味方か

『8』で加わった2つのパワーアップシステム

このシリーズでは、倒したボスの装備を入手してパワーアップするのが伝統。それに今回は、ネジのアイテムを拾い集めて装備を強化していく要素が追加された。またパートナーのラッシュも中ボスを倒すことによって、各種アイテムに変身できるようになる。

ラッシュパーツとは?

ゲーム中にスタートボタンを押すと武器選択画面に入る。ここでアイテムの項目を選択するとラッシュパーツが現れ、どのパーツを使うか決めることができる。このパーツは主に特定のステージの中ボスを倒すと入手でき、特殊攻撃や体力回復などいろいろ役に立ってくれる。

バイクに変形するラッシュ。武器は口から撃つミサイルだ

ネジを集めてパワーアップ

各ステージ中には必ずいくつかの「ネジ」が落ちている。これを一定数集めると、Dr.ライトの研究所(ステージセレクト画面で選択)でパワーアップパーツを作ってもらえるようになる。各パーツには、武器の性能や威力が上がったり移動速度が速くなるなどの効果がある。パーツを作るために必要なネジの数は、アイテムによってそれぞれ違う。

作れるパーツは集めたネジの数で決まる。多く集めておくのが吉

各ステージにはいくつかネジが落ちている。これを集めてパワーアップするのだ。右は敵や地形を貫通するレーザーショットだ

パワーアップの一例

通常のチャージショットをパワーアップさせたアローショット。耐久力のある敵ほど効果がある

チャージ中にロックバスターを連射できるオートシュート。敵が多いところでは役に立つ

敵の攻撃を受けても大きく弾かれなくなるパワーシールド。でもしっかりダメージは受ける

©CAPCOM ※画面は開発中のものです。

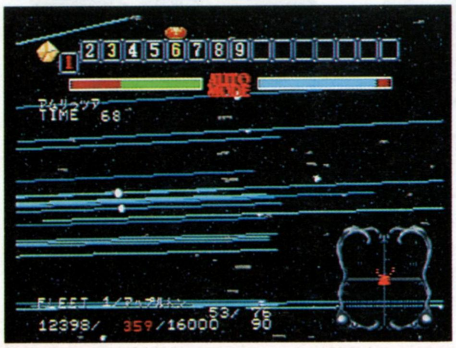
リアルタイムバトルを制する戦術レベルの作戦

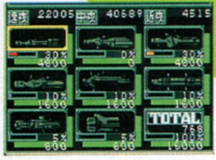
原作では、不利な戦局を巧みな用兵で切り抜けていく、不敗の魔術師ヤン・ウェンリー。ゲームでそんな状況を再現できるのか？と気になるところだが、戦闘がリアルタイムに進行するということもあり、艦船の数の多さだけで勝負は決まらない。不利な状況下であっても、有効な戦術をとることで戦いを勝利に導くことはできる。

作戦に応じた艦隊の編成

このゲームのメインは戦術モードだが、全体的な戦略を立てておかなければ、いくら戦術的勝利を得ても銀河の統一などはできない。

艦隊戦というのは、艦隊が港を出たときに、なかば勝敗が決まっているのだ。敵との不意な遭遇も考えて、戦力を整えよう。このとき、ただ数をそろえるよりも、艦隊ごとに特徴的な編成を取るほうがよい。艦隊の組み合わせで、多彩な戦術が考えられるのだ。





⬅⬆最初は理解しづらいかもしれないが、艦隊における艦種の割合はかなり重要。艦種編成は首都星系でしか実行できないのだ。戦闘に入れば、その意味が分かるはずだ

アウトレンジ作戦

多くの場合に有効な戦術がこれ。敵の射程外から攻撃できれば、こちらの損害はないというわけだ。

そのためには、長距離攻撃力が高い艦船で艦隊を構成する必要がある。高速戦艦で回り込むのだ。

包囲殲滅作戦

莫大な戦力がある場合に、使う戦術がこれ。敵を取り囲んで袋叩きにするというやつ。

この場合、すべての艦隊の有効攻撃範囲内に敵を細くし、敵の動きに合わせて全艦隊を移動させる。

特攻作戦

アウトレンジ作戦とはまったく逆の発想。敵の懐に潜り込み、長中距離攻撃能力を無力化させる。

アウトレンジ作戦よりも艦隊移動は容易だが、危険も大きい。

SCOOP SUPER TOP
スーパートップスクープ 1

最悪の民主政治は最良の専制政治よりマシか？

文庫版発行開始！アニメ版第４期スタート！

銀河英雄伝説

銀河の覇権をめぐる2大勢力の争いを、サターンで巧妙に再現。人と人、メカとメカとのぶつかり合いのすべてをシミュレートする。覇道を突き進むラインハルトとなるも、共和主義の擁護者ヤンとなるも、選択はプレイヤーの自由だ。

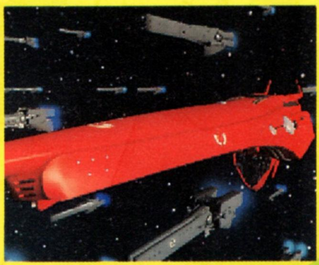
発売日	12月6日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	徳間書店	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロビジョン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	185・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©田中芳樹／TKVW／徳間書店／Micro Vision メカニックCG監修・メカニックコンセプト　加藤直之

原作を知っていると2倍楽しめる人材活用

戦術モードで実際に艦隊を動かすのはプレイヤーだが、任命した艦隊司令官によって、結果は変わってくる。高速艦隊には機動力の高い司令官を据えるといった適材適所が必要なのである。

これらの人材は、すべて原作に登場する人たちばかりだ。彼らの能力が戦術モードでは大きな影響を与えることになるのだ。



提督によって旗艦も違う。これはキルヒアイスの乗艦「バルバロッサ」

人材のパラメータ

❶艦隊の士気に影響する。幕僚が艦隊を補佐するときの数値にも影響する。
❷この能力値が高いほど、艦隊の維持費、補給の費用が安くなる。
❸戦闘時の艦隊編成の変更時間に影響する。撤退時の準備時間にも影響する。
❹会戦に参加した場合に上がる。一定の数値に達すれば、次の階級に昇進。
❺戦術モードでの攻撃能力に影響する。値が大きいほど戦果は大きくなる。
❻戦闘時にこの値が大きければ、敵からの攻撃による被害が少なくてすむ。
❼戦闘時の艦隊の移動、旋回能力に影響する。値が大きければ素早く動ける。
❽一部の星系に存在する要塞や、防御衛星に対する攻撃能力を示す。

イベントによって変化する人材の管理

人材は、必ずしも数値どおりの能力を発揮するとは限らない。幕僚との相性もあるし、イベントによっては、どこかに行ってしまったりもするから困りものだ。

また、少将以上の階級でなければ、艦隊司令には任命できない。ひいきのキャラクタを提督にするためには、功績を積ませなければならない場合もでてくる。

昇進・亡命

状況によっては、相手陣営の提督が使えるようになることもある。また、人材は功績を得て昇進していく

反乱・クーデター

頭が痛いのが反乱やクーデター。重要な艦隊の司令官が使えなくなってしまうと大ダメージだ

自由惑星同盟の有能な人材

不敗の魔術師ヤン提督はともかく、その他の人材に乏しい同盟軍。ヤンの幕僚は意外と能力が低いし階級も低い。元帥クラスは、能力は高いが原作では失脚する人たちばかりなのだ。

司令官タイプ

ヤン

階級	少将	機動	60
統率	90	攻撃	88
運営	22	防御	90
運用	87	占領	80

ビュコック

階級	中将	機動	66
統率	86	攻撃	78
運営	39	防御	87
運用	84	占領	70

ウランフ

階級	中将	機動	72
統率	82	攻撃	86
運営	45	防御	71
運用	79	占領	77

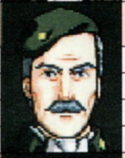
ホーウッド

階級	中将	機動	70
統率	78	攻撃	75
運営	59	防御	79
運用	68	占領	75

参謀タイプ

キャゼルヌ

階級	少将	機動	23
統率	49	攻撃	32
運営	91	防御	35
運用	27	占領	35



フィッシャー

階級	准将	機動	90
統率	57	攻撃	51
運営	52	防御	50
運用	91	占領	56

シェーンコップ

階級	大佐	機動	26
統率	28	攻撃	30
運営	29	防御	30
運用	29	占領	90

マリノ

階級	大佐	機動	78
統率	57	攻撃	82
運営	45	防御	69
運用	86	占領	60

銀河帝国の有能な人材

ラインハルトを筆頭に、きら星のごとく輝く提督たち。帝国軍は人材が豊富な反面、反乱が起きることもあるから楽ではない。原作をもとに、信頼できる人材を活用したいところだ。

司令官タイプ

ラインハルト

階級	元帥	機動	70
統率	91	攻撃	87
運営	58	防御	89
運用	89	占領	80

キルヒアイス

階級	中将	機動	70
統率	90	攻撃	84
運営	71	防御	83
運用	90	占領	81

ロイエンタール

階級	中将	機動	73
統率	86	攻撃	80
運営	68	防御	84
運用	91	占領	81

ミッターマイヤー

階級	中将	機動	91
統率	88	攻撃	88
運営	54	防御	79
運用	87	占領	76

参謀タイプ

オーベルシュタイン

階級	大佐	機動	24
統率	48	攻撃	22
運営	91	防御	25
運用	16	占領	26

メックリンガー

階級	中将	機動	62
統率	67	攻撃	71
運営	89	防御	62
運用	81	占領	48

シュタインメッツ

階級	中将	機動	66
統率	70	攻撃	78
運営	83	防御	80
運用	83	占領	47

ケスラー

階級	少将	機動	54
統率	77	攻撃	72
運営	76	防御	68
運用	77	占領	76

※本誌No.23の記事中において、キルヒアイスの旗艦がパーツィバルとあるのは、バルバロッサの間違いです。

誌上初公開! 新しい

パネルティアストーリー ケルンの大冒険

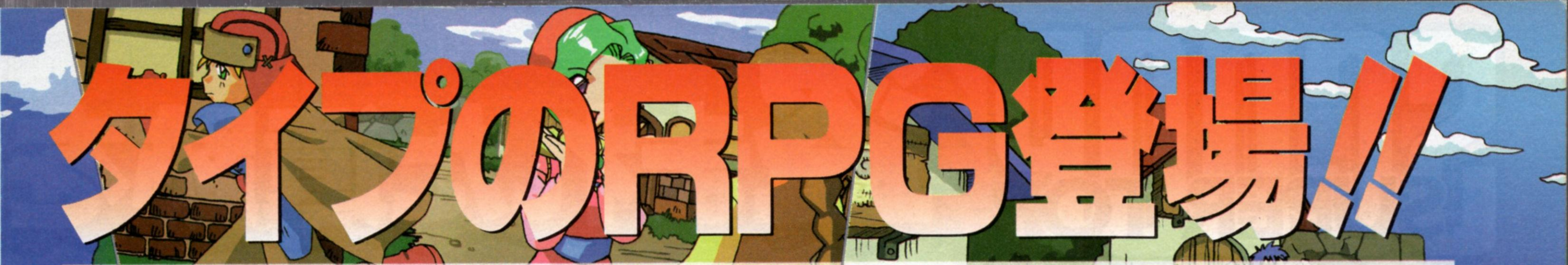
なんと自分でフィールドマップを作れる一風変わったRPGをスクープ。プレイヤーはパネルを並べることで、マップを作り、その中を自由に冒険することができるのだ。

どんなゲームなの? 自分でマップを作って冒険してゆくのだ!

このゲームには決まったフィールドマップは存在しない。プレイヤーは、ランダムに与えられた平原、岩場、池、森などのパネルを組み合わせて、自分で自分の冒険マップを作っていく。パネルはマップ中に出現する敵を倒したり、村のパネル屋などで買ったりして増やしていくのだ。プレイヤーを待ちかまえているボスの場所までたどり着き、そのステージのボスを倒すと次のステージに進めるぞ。

⇧プレイヤーは、パネルの入手と配置分配を常に考えなくてはならないのだ

発売日	'97年2月	CD枚数	1枚
発売元	翔永社	複数プレイ	1人用
開発元	翔永社	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	10%(10月28日現在)



タイプのRPG登場!!

どうやって物語は進むの？ 作ったマップの中にはイベントがいっぱい！

パネルの中での冒険には、もちろんモンスターとの戦闘もある。パネルによって、出現するモンスターの強さも、違ってくるのだ。また、各パネルは、それぞれ一定の法則にしたがって並べることで、洞くつが出現したり妖精が現れるなど、イベントが起きるようになっている。パネルの中には村もあり、このパネルは2つ、3つとくっつけて並べると規模が大きくなっていくのだ。地形パネルの池も、多く並べると、湖に変化していくぞ。

◯作ったマップの中は自由に移動することができるぞ

◯村の中には、ちゃんとお店や家などが存在する。買い物もできるぞ

◯マップ内でモンスターと出あった。戦闘はコマンド入力式だ！

村が大きくなる

◯◯村のパネルを、2枚以上重ねることによって、より大きな街にすることができるぞ。もちろん人や店の数も増える。一番小さな村は1画面分しかないのだ

星に願いをかけて少年は旅立つ

主人公は、ドジな少年ケルン。ケルンはある夜、流れ星に「誰も自分の事を知らない世界に行きたい」と願う。すると、それを聞いた流れ星の精によってあっというまに異世界へ。願いは叶えられた…。

独占アフレコ取材

アフレコ現場におじゃましてきたぞ。収録現場にはケルン役の井上喜久子さんをはじめ、流れ星の精役の八奈見乗児さん、町娘役の永島由子さんなど豪華メンバーが勢ぞろい。そこで、主役を演じる井上喜久子さんからコメントを頂いたぞ。

井上　私にしてはめずらしく男の子役。メインでやったのは初めてだから嬉しかったです。自然にできて良かったと思います。

◯八奈見乗児さんだ

◯落ちついた感じの井上喜久子さん。大人の女性なのだ

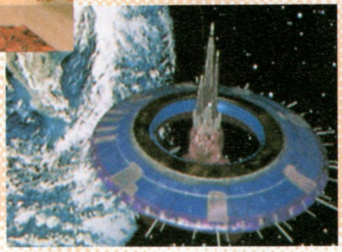
◯この日収録をしたみなさんで集合ショット。楽しい雰囲気でした

©Shoeisha　※画面は開発中のものです。

盗まれた遺跡を

実写取り込み映像とCGで描きだされる現在、過去、未来

出演
藤谷美紀



●物語の中には、こんな近未来シーンも

●古代エジプトの壁画。神秘的な雰囲気が漂う

ひょんなことから古代エジプトにタイムスリップした主人公。現代へ戻るためには、失われた遺跡とタイムスリップの原因を解明しなければいけない。そのために主人公は現代、過去、果ては未来と、時空を超えた冒険をしていくことになる。

もともと本作は、海外産の同名ゲームをベースにして制作された作品。ただし、海外版をそのまま移植したわけではない。背景のCGこそ既存のものを使っているが、日本語版制作にあたって、キャラクタを全て日本人女優に入れ替えている。また、それだけでなく、日本人向けにストーリーをわかりやすくするため、シナリオの大幅な書き直しも行われた。

『オベリスク』ストーリー

時は1997年の現代、世界各地の博物館で不思議な事件が起こった。博物館が所有する貴重な古代遺跡の数々が、どういうわけかこつぜんと姿を消してしまったのだ。その原因のほどは一切不明。しかし、この一大事を単なる盗難事件として片づけることはできない。事態を重くみた国際科学財団は、消失した古代遺跡を探し出すための超常現象専門チームを編成。その中のメンバーの一人に抜擢されたのが、プレイヤーふんする主人公というわけだ。調査団一行は、古代遺跡紛失事件を解決すべく、エジプトのアビュドス遺跡へと向かったのだった。ところが調査を開始したのもつかの間、ふとした事故から主人公は次元の狭間へと吸い込まれ、古代エジプト第18王朝時代へとタイムスリップしてしまうのだった…。

オベリスク

～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～

TV、映画雑誌等で幅広く活動している人気女性タレント藤谷美紀をはじめ、総勢10人の女優たちが出演するSFアドベンチャーゲームが登場したぞ。

発売日	'97年3月7日	CD枚数	2枚
発売元	BMGビクター	複数プレイ	1人用
開発元	ハットネット	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ボタン設定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60％（11月7日現在）

追い求めるタイムトラベルアドベンチャー

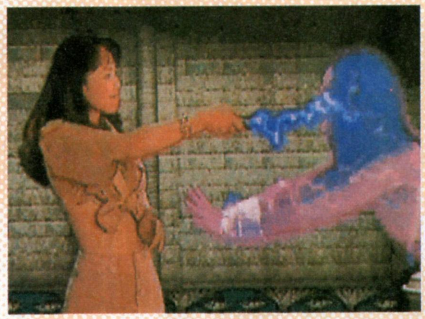
主人公を取り巻く美女たちの一部を紹介

主人公以外のキャラクタは、全員女性。出演者は全てオスカープロモーションという大手モデル事務所に所属する女優ばかりだ。キャラクタの中には、遺跡を奪おうとたくらんでいる輩もいれば、冒険のヒントを与えてくれる者もいるぞ。物語の中心的人物である女神官、司令官の一人二役を演じる藤谷美紀を始め、パラマウント映画「ブラックレイン」に出演し、国際派女優としての顔をもつ小野みゆきも共演している。また、この他に現在テレビや雑誌、舞台などで活躍中の女優たち8人が出演。実写取り込みされた彼女たちは、動きながら音声つきで話をしてくれるぞ。

ベテラン女優小野みゆき。国際科学財団の日本支部長役を熱演！

藤谷美紀演じるもう一方のキャラクタが司令官。女神官のときとは別人みたい

これが藤谷美紀演じる女神官。古代エジプト神オシリスに仕えている。主人公を導いてくれる



悪の考古学者ドクターレイコ。手からでているのは冷凍光線？

古代エジプトに隠された数々の謎を暴き出せ！

古代エジプトには多くの謎が隠されており、主人公は会話やアイテムを駆使して、その謎に挑んでいく。ゲームタイトルの「オベリスク」もその1つ。オベリスクとは、古代エジプトの建造物であり、太陽神信仰に基づいて建設された記念碑だ。詳細のほどは、まだまだわからないが、ゲーム本編のオベリスクは、神への信仰を表しただけの建造物ではないらしい。いったいどのような謎が隠されているのだろうか？

いかにもエジプトといった感じの置物。これにも秘密が隠されている!?

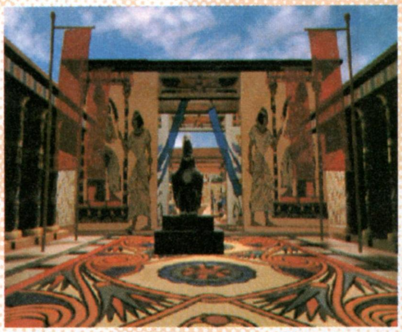
まるでスフィンクスを思わせるかのような巨大な像。この形は何を表しているのか？

金色の仏像。これも価値のある古代美術品の一つなのだろうか

神秘の石碑オベリスク

円形の囲みの真ん中にある石柱がオベリスク。意外と小さい？

オベリスクの表面をよく見ると、意味不明な文字が書かれている



儀式にでも使われそうな床模様の部屋だ

この死体は古代人のもの？ それとも…

©Jones&Jones／Virgin Sound and Vision／Palmsoft／OSCARPROMOTION／NEC Interchannel

SCOOP SUPER TOP
スーパートップスクープ 4

ついに移植決定！

発売日	12月27日
発売元	エクシング エンタテイメント
開発元	未発表
価格(税別)	8800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	52・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%(11月5日現在)

天地無用！ 登校無用（とうこうむよう）
アニラジコレクション

今年の9月13日にプレイステーションで発売された『天地無用！ 登校無用』がサターンで登場する。今回の「天地」は、いったいどのような活躍を見せてくれるのだろうか。メインとなる登場人物の紹介と、サターン版ならではの追加点情報を公開。

『登校無用』オリジナルキャラクタ

◎『登校無用』のオリジナルキャラクタ。バウンティハンターとしての名をあげようと、宇宙海賊である魎呼を狙って地球にやってくるのだが…

今回の「天地」は学園ラブコメアドベンチャー!?

今回の話の舞台となるのは、天地の通う高校。天地にとって唯一の安息の地であった学校に、おなじみのメンバーが集まってしまうのだ。当然のことながら、何も起こらないわけがない。ゲーム自体はコマンド選択式のアドベンチャーで、選択肢の選び方によってストーリーが変わってくる。果たして天地は、平穏な学園生活をとり戻すことができるのだろうか？

◎他人から見ると幸せそうな状況に見えるが、本人はかなり辛い状況だ

©AIC／PIONEER LDC／XING ※画面写真はすべてプレイステーション版のものです。

オマケCDを1枚プラスしての発売

サターン版のオリジナル要素をチェック

今回の移植は、プレイステーション版に忠実なものになるということ。したがって、ストーリーやシステムが変わる予定は無い。しかし、変更ではなく追加なら？ という ことで、現時点で判明している追加要素を教えちゃうぞ。

全問正解でサービスつきの鷲羽ちゃんクイズも移植

ムービーシーンを大幅に追加

ゲームを進めていくと、ところどころで見られるムービーシーン。サターン版では、このムービーシーンの入る場所が増える予定。プレイステーション版では1枚絵だったシーンが、サターン版では新しいムービーでストーリーを盛り上げてくれるのだ。

ムービーだと、表情がコロコロ変わるのがわかる

「アニラジ コレクション」って何？

タイトルの後につけられた「アニラジコレクション」。これは何かというと、サターン版のみについてくるオマケCDの名前。くわしい内容についてはまったくの謎。どうやらドラマCDのような物になるらしいのだが…。

オープニングの歌も入ったりするのかな？

メインの登場キャラクタを一挙紹介

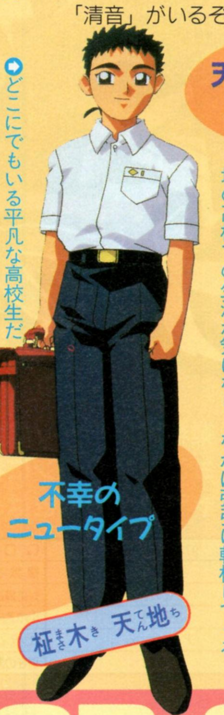
『天地無用！』の魅力といえば、超がつくほど魅力的で個性的な面々。ここでは、話のメインとなるキャラクタたちを紹介しよう。ちなみに『登校無用』ではTV版の設定がベースになっているので、「清音」がいるぞ。

天地のクラスに転校してきた美少女。なにかというと天地のことを慕ってくる。TV版には登場していなかったが、「天地無用！」シリーズではおなじみの人物

自称・宇宙一の天才科学者。実際にそのとおりだったりするから手に負えない。今回の話では、なぜか天地の高校の教師をやっている

樹雷皇家第二皇女にして、柾木家の小さなお母さん、砂沙美ちゃん。柾木家の家事全般をまかされている。今回の話では出番が少ないが、じつは重要なポイントにいたりする

美星が見つけてきたバイト先がたまたま天地の通う高校の学食だった。おかげでドタバタ騒ぎに巻き込まれるはめに。トホホ



どこにでもいる平凡な高校生だったはずが、いつのまにか周りは宇宙の美女だらけに。一応「天地無用！」シリーズの主人公だが、このメンバーの中ではどうも影が薄い気が…

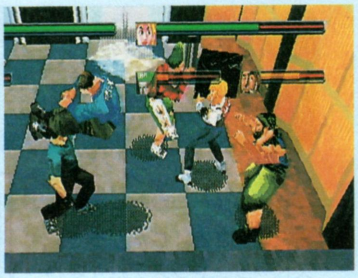
なにかというとケンカばかりしている2人。おたがい天地のことが好きで、地球にとどまっている。今回の話では、天地の高校での生活が気になり、なかば強引に転校してくる

ST-V発！ AM1研制作

テロリスト達に占拠されたビルを解放し、大統領の娘を救い出せ

SWAT隊に所属するブルーノ、もしくはシンディを操り、テロリストに制圧されたビルから、大統領の娘を救出するのが目的のこのゲーム。画面はポリゴンで構成されているため、過去に存在した同じジャンルのゲームとは比較にならないほど、キャラクタの動きがスムーズになった。また、ゲーム中の所々に流れるデモやイベントでは、間一髪でピンチを脱したり、出合い頭に悪人を一撃で倒すシーンなど、アクション映画的な演出が随所に施されている。

⬆アドバタイズデモの1シーン。このヘリコプタから2人の刑事が、ビルの屋上へと飛び降りてくる



⬆敵に近づくと、画面がグーンと近くなるので、さらに大迫力の刑事たちで遊ぶことができる

⬆2人同時プレイも可能。味方同士の攻撃が当たるようにすることもできる。くれぐれも同士討ちにはならないよう

⬅彼らを操作して、でてくる敵を片っ端から倒していく。最終目的地は、ボスのいるビルの最上階だ

DEKA ダイナマイト刑事

今年7月に、業務用ST−V筐体でリリースされた乱戦型格闘アクションがサターンに移植される。ポリゴンで表現されたキャラクタの動きは、滑らかそのものだ。

発売日	'97年1月24日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%（11月6日現在）

©SEGA

の乱戦型格闘アクションが登場!!

SWAT仕込みの戦闘術で悪漢どもに鉄拳制裁

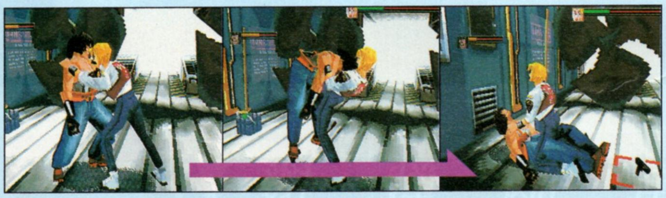
ブルーノとシンディが敵に繰り出す攻撃は、「打撃」「つかみ」「武器」「投げ」の4種類に大別される。2人の技に違いはないが、各攻撃には、さらに細かく技が設定されており、その数は数十に及ぶ。

打撃、つかみ技のコンビネーション

打撃技とつかみ技は、敵キャラクタに最初の1発を喰らわせた後、続けざまに連続攻撃へとつなぐことができる。「パンチを数発当ててからの回し蹴り」や「敵をつかんで殴りつけた後、馬乗りになって攻撃を続行する」といったことが可能なのだ。こうした攻撃は敵キャラクタも行ってくるので、くれぐれも注意しよう。

↑何と金的攻撃もあるのだ。相手は股間を押さえてピョンピョン飛ぶぞ

↑キックを2発連続でヒットさせた後に、ボディへのパンチでとどめをさす

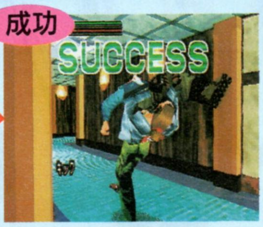


↑頭を殴りつけた後、馬乗り状態へ。近代格闘技でも難攻不落のポジションだ

反射神経が試されるイベントシーン

ステージ中には、デモ的なシーンが挿入されたイベントが用意されている。このとき画面上には「～ボタンを押せ！」とのメッセージが表示される。うまく画面の指示通りに反応できないと、敵との戦いを強いられてしまうぞ。

→画面上にキックボタンを押せとの指示が！



↑成功したら、見事ドロップキックが炸裂する

↑失敗だと、無様な姿をさらすことに…

落ちてる物は何でも武器になるぞ

何も己の肉体を駆使した攻撃だけが、敵への攻撃手段ではない。武器を使っての攻撃もできる。武器の入手方法は、画面上に落ちているものを拾って使うか、武器を持っている敵を倒して、その武器を奪うかのいずれかになる。

↑刑事の基本装備といえば拳銃。威力は低いが…

↑破壊力抜群！ ただし重いので動きは鈍くなる

↑便所掃除でよく使うが、これも立派な凶器となる

肉体の芸術作「投げ技」の数々

つかみ技を仕掛けた後は、コマンド入力によって、さまざまな投げ技を行うことができ、敵に与えるダメージもその分増える。どの技もプロレスでお馴染みのものばかり。ここに掲載した技以外にも、まだまだ多くの投げ技がある。

↑別名原爆固め。相手の背面を取り、地面へ脳天を叩きつける技だ。ブリッジが美しい

↑相手の首へ足をかけ、前方向へ巻き込む投げ技だ

→相手の足をつかんで思いっきり放り投げる荒技。相手をつかんで殴りつけた後、この技につなぐ強力な連続技もある

出撃準備完了!

発売直前詳報

遂に発売まで2週間を切った『電脳戦機バーチャロン』(以下『バーチャロン』)。出撃間近のバーチャロイドたちをその手であやつることができるのも間近。高まる胸の鼓動を抑えて読むべし!

発売日	11月29日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dアクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	ツインスティック
バックアップメモリ	11・ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

©SEGA

今まさにバーチャロイドたちが覚醒の唸りを上げる！

特報！ 『バーチャロン』 X-BAND対応版発売決定！

来る11月29日に発売予定の『バーチャロン』では、２人同時対戦モードとして、２種類の画面分割方式を採用している。だが、業務用に慣れ親しんだプレイヤーは、やり慣れた全画面対戦を希望する人も多いだろう。そんな人のために『バーチャロン』の通信対応版の発売が決定！ 必要な周辺機器は「セガサターンモデム」、「セガサターンメディアカード」の２つ。これに加えて、『バーチャロン』通信対応版を購入すれば、通信対戦システム「X-BAND」を通じて、遠方の相手と全画面で対戦ができるわけだ。注意点は、11月29日発売の『バーチャロン』は、通信対戦に対応していないということ。通信対応版はそれ以降の発売となる。

⇧広い画面で快適な対戦が！

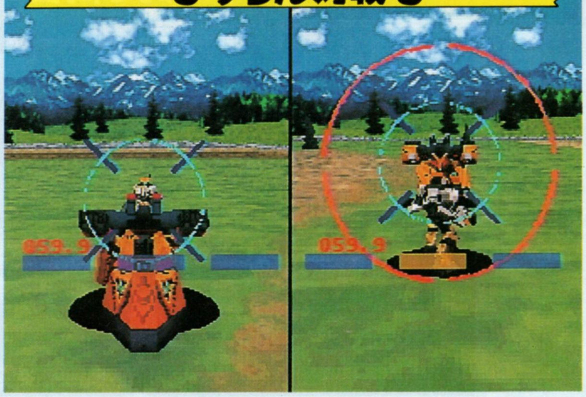
特報 プレイヤーキャラとしてヤガランデが使える

業務用では、中ボスとして多数のバーチャロイドを沈めた〝ヤガランデ〟を、プレイヤーが操作できることが判明。今度は逆に、プレイヤーキャラを強力な兵器の数々でいたぶることができるわけだ。気になる使用条件だが、ゲーム中ある条件を満たすことで使えるようになるという仕組み。条件の詳細などは、今後の続報を待て！

⇧武器ゲージは全て「UNKNOWN（不明）」。COMが使った攻撃はすべて使える上に、接近戦も可能

⇦⇨出撃シーンやコンティニュー画面などもしっかりある。機体のカラーは、COM戦には登場しないオリジナルカラーだ

もちろん対戦も



⇧通常のプレイヤーキャラに混じって対戦。ただし、装備が恵まれすぎているため、拍子抜けしてしまうほどあっさり勝ててしまう

『バーチャロン』をよりよく知るための
システム解析・基本編

ゲームをより良く知るにはまずシステムの理解が不可欠。特に、従来のゲームとの類似性が少なく、独自のゲーム性を持つ『バーチャロン』ならなおさらだ。そこで、ここではこのゲームのキーワードとなるいくつかの要素について解説しよう。発売に先駆けて知識を蓄えれば、友達との対戦でもアドバンテージが取れるかも？

距離によって変わる戦法

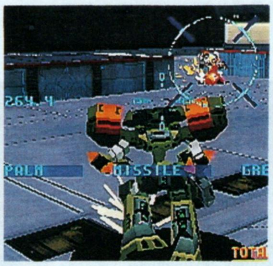
行動の制約が少ないこのゲームでは、敵との距離に関しても「この距離で戦うのがベスト」といったセオリーが存在しない。多少の得手不得手があるとはいえ、全キャラともその距離に応じた戦いができるのだ。敵との間合いは大別すると近距離、中距離、遠距離の3つ（ゲーム中特別に規定されていることはない)。その場面場面で優位に立つには、一瞬の状況判断力が必要になるぞ。

中距離　すべての基本となる距離

ゲーム中一番置かれることが多い状況。範囲は、画面中に表示されている距離ゲージ（下写真）で150～300メートルあたり。この位置ではキャラを問わず、装備するすべての武器が有効。そんな自由度の高い状況で何をするかはプレイヤー次第。接近戦を狙って近づくことも、相手の出方を探るために後ろに引くことも、または、この距離を保ちながら撃ち合うことも有効だ。

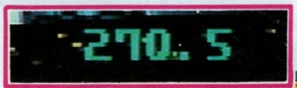
行動の選択肢が多く、すべての戦術の基本となる位置であり、また、プレイヤーの特徴が最も出やすい間合いでもある。

⬆積極的にいきたいなら接近することを選ぼう



⬆この位置から動かずに攻撃することもできるが、敵機をロックオンすることが最低条件

平均的な間合い



⬆⬆画面中央に常に敵との距離が表示されるが、あくまで目安。目まぐるしく変わる戦況にいち早く対応するためには、距離を測るにも自らの目が頼りになるのだ

ロックオンで攻撃精度も大幅アップ

離れたところでは重火器、接近戦ではソードなどの攻撃を加えるというのがこのゲームの基本。だが、やみくもに攻撃しても、敵機に避けられるのがオチ。確実な攻撃を当てるには相手を〝ロックオン″する必要があるのだ。ロックオンは、敵機を正面に捕らえることで発生。その間の攻撃は自動的に相手方向へ向かうので、命中率が上がる。また、接近戦専用に〝ダブルロックオン″があるが、効果は同様。相手へ一直線に向かっていき、打撃を加えてくれるぞ。

ロックオン

⬆ロックオンなら、最低でも弾があさっての方向に飛ぶことはない

ダブルロックオン

⬆ダブルロックオン＝接近戦のゴーサインと考えるといいだろう

近距離　一発逆転が狙える位置

接

100メートル以内は近距離戦の間合い。距離が狭まると、各キャラの装備が自動的に接近戦用の打撃系兵器に変更される。当然狙うのは打撃による大ダメージだが、裏をかいて、至近距離から重火器の一撃を浴びせることもできる。この読み合いも醍醐味の一つだ。

⬆⬆接近するということは専用の攻撃が出せるだけではなく、至近距離で飛び道具も当たりやすくなっている。この状況を上手く利用すれば大ダメージも夢じゃない

遠距離　いかにして近づくか？

離

300メートル以上も離れると、さすがにできることが限られてしまう。牽制をするにも、遠距離から撃つだけに命中率もゼロに近く、あくまでも牽制の域を出ない。結果として膠着状態になってしまうのだ。例外はバルーバスーバウ。オールレンジ攻撃可能のハンドビットは、敵機の頭上まで移動後、正確に狙い撃ちをしてくれるのだ。

⬇相手が豆粒程度にしか見えない位置で撃ち合うのも不毛な気が…

⬆遠い位置から撃つことで逆に有効になる武器もある。写真はベルグドルのしゃがみホーミングミサイル

用途に応じて使いわけるアクション

敵機との距離の変化に対応して刻々と変化する戦況。時には相手が接近戦を挑んできた、視界から消え去ったなど、プレイヤーが不利になる場面もあるだろう。そこで活用したいのが以下に挙げる特殊動作だ。うまく使うことで、多くのピンチを切り抜けることができる、これらのアクションの特性を解説しよう。

ダッシュ　単なる移動手段ではない

ブースト全開、高速で移動するダッシュは、使い方次第で効果がまったく異なる特殊動作だ。メインの使い方は敵弾回避だが、例えば攻撃を混ぜることで、回避&攻撃を同時に行える。また、同じダッシュ攻撃でも、移動方向によって性質に差が出る。敵方向へ一直線に進むダッシュ攻撃は攻撃的で命中率も上がり、単なる横ダッシュ攻撃は手堅いがやや精度が落ちる。移動ひとつに、プレイヤーの性格まで反映されるのだ。

回避

⬆通常の移動では回避不能の攻撃もダッシュならラクチン

攻撃

⬆通常は単発の武器も、ダッシュから出すことにより連発になる、3方向になるなど強力になる

急襲!!

⬆相手方向にダッシュしながらの一撃。すれ違いざまに撃ち込めば、相手は成す術もなく全弾食らうことだろう

ガード　近距離戦に必須

近距離戦専用の打撃系武器を食らうと大ダメージを受けてしまう。だが、この打撃攻撃に限っては防御が可能。ガードが成功すれば、シールドゲージが数ミリ減るだけで済む。相手が殴りかかる動作に反応して、とっさにガードできれば、戦力大幅アップだ。

⬆ガードに成功したら、今度は反撃のチャンスだ

⬆重火器系はガード不可。いい的になってしまうぞ

しゃがみ攻撃　相撃ち狙いに

全キャラが持つ基本的な性質として、大きなダメージを受けるとダウンしてしまうというものがある。だが、しゃがみ攻撃は、腰を落とすことにより重心が下がり、ダウンを避けながら攻撃ができるというスグレモノだ。攻撃を受けつつも、無理やりダメージを与えたいときは、この攻撃法が役に立つ。「肉を切らせて骨を断つ」の理論で、相手にこちらが受けた以上の痛手を与えてやろう。

⬆レーザーにしゃがみトンファーで対抗すると…

⬆一方的にダウンさせられることなく相討ちに

⬆ピョンピョンうるさいバイパーIIのジャンプ攻撃も、跳んだ瞬間に瞬時にしゃがみ攻撃で反応すれば…

対空兵器としても優秀

⬆ホーミング性の高いエネルギー弾が、相手を確実に捕らえてくれる

ジャンプ　相手を見失ったらコレ

ゲーム中、敵が視界から消えた場合はジャンプの出番。上空に跳ぶことにより、見失った敵機を再確認、一気にロックオン状態にまで持ち込むことができる。また、壁に隠れている相手を上から攻撃することもできるぞ。

⬆建物に隠れていようが、ジャンプひとつで楽々ロックオン

⬆着地時はスキだらけ。反応のいい相手なら集中攻撃を浴びせてくるぞ

ジャンプが主戦力となるキャラもいるぞ

このゲームの主戦場はあくまでも地上。ジャンプは攻撃回避方法の一つとしての使用が普通だ。しかし、機動力に優れるバイパーII、バルーバスーバウは、空戦能力の高さも手伝い、ジャンプを多用する方が有利。地上の相手を見下ろす戦闘スタイルは、なぜか優越感に浸れる気持ちのいい戦法だ(?)。

⬆空中では敵なしのバイパーII

『バーチャロン』をより深く楽しむ
システム解析・応用編

基本の延長に応用あり。もちろん『バーチャロン』にも高等テクニックと呼ばれる技が存在する。とは言え、その多くは特別な技術が必要となるものではなく、あくまで基本テクを発展させた形のものがほとんどだ。プレイ回数を積み上げて以下の技術を覚えれば、強くなるばかりでなく、より戦闘の駆け引きが楽しめるだろう。

武器を組み合わせてのかく乱戦法

各機体が装備しているさまざまな武器は単発でも十分に使えるものだが、他の武器と組み合わせることにより、さらに脅威となる。相手は一段目の武器の対処に専念するあまり、続く第二段を食らってしまうのだ。こういった「対処が難しい連携攻撃」は、各キャラとも一つは得意な形を持っている。そして、それが勝ちのこるために大きなウェイトを占めるのだ。

⇧ドルカスなら、ファランクスとハンマーの連携が有名だ

⇧ボムを投げ、ドーム上の爆煙を発生させる。現在、相手の視界は限定されている

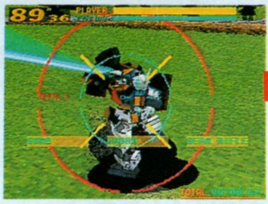
⇧爆煙が消えないうちに、敵機と自機を結ぶ最短ラインをダッシュで駆け接近する

⇧煙をぬけると、もう敵は目の前。ライフルの強力な一撃を与えて、ダウンを奪った瞬間だ

無限の可能性を秘めるキャンセル技

スピーディな攻防を展開するうえで必須ともいえる動作が、キャンセルという名のテクニック。これは攻撃コマンドを連続入力することで、攻撃後に生じる「スキ」をなくし、連続して攻撃できるシステムだ。これにより、途切れなく流れるような動作ができスピーディーな攻防が展開されることになる。

ちなみに、キャンセルは攻撃の他に、ダッシュやジャンプなどの移動系に繋げることも可能。以上の3つの行動を状況によって使い分けることで、相手には到底予測できないような動きもできるようになるぞ。


⇧近距離でビームソードを試みたが、冷静な相手はガードで対処した!

⇧そこでこちらもソードのスキをキャンセルして、しゃがみパワーボム。反撃に移ろうとしたベルグドルは直撃弾を食らい大ダメージ

ジャンプやダッシュも可能

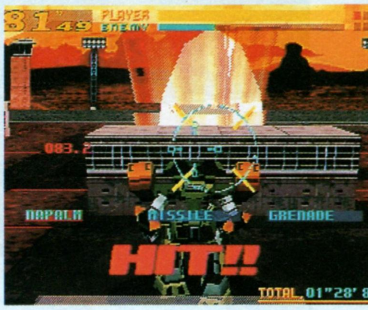
⇧攻撃をキャンセルしてのジャンプで、危険を回避

⇧攻撃→キャンセル→ダッシュの連携で相手を追い詰める

障害物はリッパな盾になる

プレイヤーキャラの8体の中には、機動力が低く、敵弾を避けることが厳しい機種もある。そんなキャラが効率よく敵の攻撃を防ぐにはどうするのか? 有効な方法の一つが、障害物を盾にするという策。ステージ内にあるビルや宇宙船などは、攻撃をさえぎる効果を持っているのだ。ただ避けるだけでなく、ときには障害物を有効に利用する——そのような的確な状況判断ができて、初めて一人前のパイロットといえるだろう。

⇧ライデンのレーザーといえどもこの通り



⇧ベルグドルのナパームなどは、例外的に障害物を貫通して攻撃が可能

ジャンプ後…

⇧実用度の高いジャンプ攻撃だが、着地時のスキが悩みのタネ

物陰に着地

⇧そんなときは、敵機と自機の間に障害物を挟んで着地するのだ

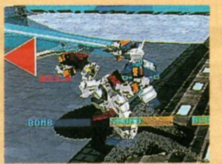
発売直前 全8機種の
性能、特徴を再チェック

さて、いままで『バーチャロン』の独特なシステムを大まかに説明してきたわけだが、最後に各機体の特徴を簡単にまとめてみた。使用キャラを決めるにも、外見やプレイスタイルの好みなど、いろいろな要素がある。業務用のプレイ経験の少ない人は、下のプレビューを読んで、発売前に使用キャラの目星を付けておくといいかも？

テムジン

典型的万能タイプ

弾切れしにくいビームライフルは、中距離戦の要となる有効な武器。接近戦においてもビームソードの威力が高く、距離を問わず万能に戦える機体だ。それゆえ、主な特徴がなく、面白みに欠けるという見方もあるが、パワーボムなど使い手の技量が問われる武器も装備している。



WEAPON
右:ビームライフル
左:パワーボム
両:ビームソード

バイパーII

その機動力は両刃の剣

業務用では、エースパイロット専用マシンとまで呼ばれた機体。その所以は、一発を食らうことが致命傷となりうる装甲の薄さ。その弱点を補うのが空中における機動力の高さだ。一度空中に飛び立てば、困惑する敵機を眼下に見下げて、余裕の一撃を見舞うことも可能だ。

WEAPON
右:バルカン
左:7Wayミサイル
両:ホーミングビーム

ドルカス

意外にも頭脳派？

広範囲を攻撃できるファランクスで相手を惑わせ、その間隙を突く戦法を得意とする。角張った無骨な外見とは裏腹に、相手の出方を伺うような、慎重かつ老獪な戦いをする頭脳派だ。対戦相手の行動を読み、罠を仕掛け追い込む。そんな風に戦えるかどうかはプレイヤー次第。

WEAPON
右:ファイヤーボール
左:ハンマー
両:ファランクス

ベルグドル

先読み重視、技巧派タイプ

障害物をも貫通するナパームを主力に、主要な場面でホーミングミサイルの直撃を狙う。直線的な軌道のナパームと、不規則な軌道を描くミサイルの組み合わせの妙が楽しい機体。その外の特徴として大きな頭の影響で、ダメージを受けるとすぐにダウンしてしまうという点がある。

WEAPON
右:グレネード
左:ナパーム
両:ホーミングミサイル

バル・バス・バウ

予測不能の動きで惑わせる

フワフワと不思議な軌道を描くフローティングマインを始め、クセの強い武器を多く持つマニアックな機体。敵の攻撃を相殺するリングレーザーで相手をじらし、近寄ってきたところをハンドビットで集中攻撃！　いかにして対戦相手を困惑させるかがポイントとなるか？

WEAPON
右:リングレーザー
左:フローティングマイン
両:ハンドビット

アファームド

接近戦命！

装備する武器が3つとも、テムジンの武器と同じ性質のもの。しかしその内の2つ（ショットガン、ボム）が、テムジンに劣っている！　そうなると、狙うはビームトンファーのみ。全キャラ中No.1の威力を持つ接近戦用武器だけに、何にも優先させて狙う価値がある武器だ。

WEAPON
右:ショットガン
左:パワーボム
両:ビームトンファー

フェイ-イェン

すばやい動きでヒット＆アウェイ

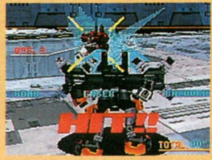
装備する武器のどれもが決め手にかけるため、距離を取っての一撃離脱がメイン戦術。ここでこの機体の機動力の高さが活きてくるのだ。また、耐久力半減で起こるハイパー化後は一気に攻撃力アップ。以降は素早さと攻撃力を兼ねそなえた脅威のマシンとなって立ちはだかる。

WEAPON
右:ハンドビーム
左:ボウガンビーム
両:ハートビーム

ライデン

レーザーにすべてをかけろ

全キャラ中最高の攻撃力を誇るレーザーをヒットさせるために、全ての行動を組み立てる。場合によっては、自らのシールド（耐久力）を削ってでもレーザーを当てにいかなければならない。ただ、それだけに見返りは大きく、相手のシールドゲージは見る間もなく減少するぞ。



WEAPON
右:バズーカ
左:グランドボム
両:レーザー

ついに次号から本格攻略開始！

SEGA POWER-UP REPORT!! 3

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

発売目前！

発売日	11月22日
発売元	セガ
開発元	セガ（AM2研）
価格（税別）	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
バックアップメモリー	10・プレイデータ、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

新ルート「サターンウェイ」開始から終了までの全貌

今回は、前号でその存在が明らかになった、サターン版のオリジナルルート「サターンウェイ」の全貌を紹介しよう。分岐後まずは通路という展開は同じだが、その後は全然違っているのだ。

やはり犯人たちは、左右から飛び出してくる

改札口を出て駅前広場へ

ルート選択地点で、従来の「アーケードライン」を選択すると、列車を乗換えるのだが、新ルートは、駅の出口へと続いていく。ずっと屋内が舞台だったステージが、屋外へと進むのだ。まずは改札口を抜けて、駅前広場へと出る。列車内と違って、左右から犯人たちが狙いを定めてくるぞ。

改札口の向こうに見えるのは、懐かしくもある屋外の風景だ

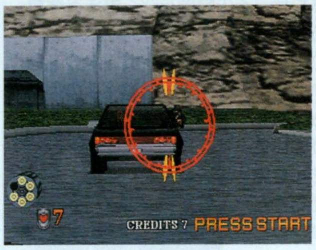
車越しに撃ってくる犯人。手前の車は、壊すこともできる

斧を使って攻撃！　これまでの斧の男よりもやや遠くにいる？

目の前での銃撃戦！　ベンチの2人は動じていない…？

「サターンウェイ」のメインは3度目のカーチェイス

駅前広場での銃撃戦のあと、テロリストたちは、止めてあった車で逃走を開始する。ここで初級ステージ以来のカーチェイスが始まるのだ。この追加されたカーチェイスシーンでは、並走する列車からの銃撃といった初級ステージでは見られなかった攻撃がある。また、これまでの戦いで、とくに目を引いた攻撃もふたたび体験する。



久し振りにも思えそうな、カーチェイス。あのスピード感が蘇るぞ

今回のカーチェイスでは、対向車と何度もすれ違ったりもする

列車からの銃撃！

やはり現れた武装ヘリ

「アーケードライン」で乗車する予定（？）だった、列車からも攻撃される

随所に登場している武装ヘリは、今回のカーチェイスにも登場してくる

ボンネット上へ出現！

初級ステージの右ルートの再現。あの迫力の場面がここでも見られるのだ

©SEGA

バーチャガンがふたたび吠えるときが来た!!

発売日まで１週間！ 今回は、上級ステージの残されていたすべてのシーンを紹介。さらに、新たに判明したオリジナル要素についても迫っていくぞ。

追跡はテロリストたちの基地へと続く

⇧地下へと続く入口を守るかのように、2人の犯人が銃を構えている

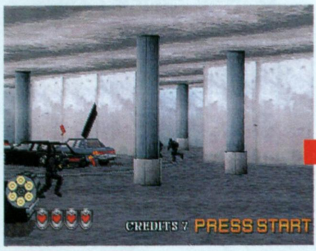
カーチェイスが終了した場所には、地下への入口がある。テロリストたちは、コップたちを地下へ侵入させまいと、手榴弾を2人同時に投げるような、これまでにない攻撃をしてくる。

⇨手榴弾が２個。爆発物が２つ同時だなんて、まるでボス並の攻撃だ

地下駐車場から侵入

車を降りて侵入した先は、地下駐車場になっている。ここでは、車や柱の陰からテロリストたちが現れて攻撃してくるぞ。

ここで新ルートは終了して、テロリストの基地への侵入になる。分岐したルートが１つになるのだ。



⇧駐車場に止まっている自動車は、撃って壊すこともできるぞ

⇩広い地下駐車場では、テロリストと正面から撃ち合うこともある

⇧コップたちが侵入してきた入口に、新手の犯人たちが登着した！

⇧新手のテロリストたちを倒せば、地下駐車場の戦いは終了する

上級ステージクライマックス VS.キャットタンク

上級ステージのボスは、キャットタンクという、腕のようなものを2つ装備した特殊車両。遠距離攻撃と接近攻撃を繰り返してくるぞ。また、このボスは2段構えの攻撃をする。キャットタンクを破壊すると、操縦していた首謀者がスパナで殴りかかってくるのだ。

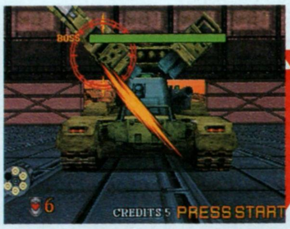
⇧基地から飛行船が飛び立つ。クライマックスへの合図にも思える

⇧倉庫風の場所に着いた。ここで短い銃撃戦があり、ボスが登場する

遠距離攻撃

⇧遠距離ではミサイル攻撃。時間が経つと、１度に発射する弾数が増える

近距離攻撃

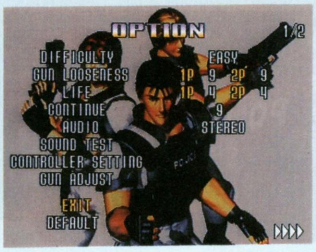


⇧接近戦では、左、右と２本の腕のようなもので殴りかかってくる

⇧⇦キャットタンクを倒しても、操縦していたテロリストが襲いかかってくる

オプション設定公開とともにプレイ直前の基本システムチェック！

さて、オプションでどんなプレイ環境を設定できるのか、どんなことができるのか、という点にも注目していこう。同時に、発売後すぐにプレイできるように、改めて基本的なゲームシステムについても確認していくぞ。



オプションでプレイ環境を整えてからゲーム開始！

1 DEFFICULTY—難易度が変更できる

気軽に遊ぶのかゲームを極めようとするのか、プレイスタイルに合わせて、3つのランクから選択することができる。ランクが変わると、照準サイトが赤くなるのが早くなる。つまり、犯人たちの攻撃が素早くなり、ダメージを受けやすくなるのだ。

EASY

HARD

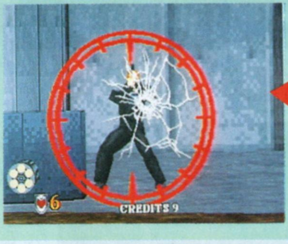
同じ銃を構えた瞬間でも、照準サイトの色が随分と違っている点に注目

サイトの意味を確認

照準サイトは、攻撃をしかけてくる犯人に現れる。青から緑、黄を経て赤に変わり、赤くなると攻撃してくるのだ。色の変わる速度は標的ごとに違うぞ。

青や緑は安全圏。しかし油断は禁物

黄色からオレンジ色になっていく。早く倒さないとやられる！



照準サイトが赤くなり、ダメージを受けてしまった

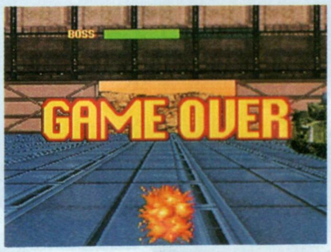
2 GUN LOOSENESS—照準の広さを設定

ヒットマークから左にずれた場所に、照準マークが見える

照準の精度を0〜30の間で変更できる。数字が大きいほど照準があいまいになるので、正確に狙う必要がなくなる。しかし犯人だけでなく、市民にも命中しやすくなる。大きくし過ぎてもダメなのだ。

3 LIFE&CONTINUE—どれだけミスが許されるか

ライフがなくなるとゲームオーバーになる。この一番重要なライフを1〜9の間で設定できるのだ。また、ライフがなくなったとき、ゲームを引き続きプレイできるコンティニュー回数も、0〜9の間で設定できる。

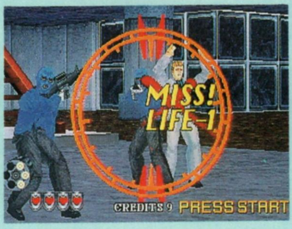


ライフとコンティニューが多ければ良かったのに…

ライフを失う理由は2つ

コップたちのライフは、犯人たちの攻撃を受けることによって、1つずつ減っていく。そのほかにも、誤射で人質や通行人といった市民を撃ってしまえばライフを1つ失ってしまう。捜査を進めていくには、素早く正確な判断が必要になってくるのだ。

撃たれるだけでなく、殴られても爆発物でもダメージを受ける



守るべき市民を傷つけてしまうと、罰則も大きいというわけだ

4 CONTROLLER SETTING&GUN ADJUST—操作設定

バーチャガンの照準を、より正確にするためのセンターを設定するのがガンアジャスト。パッドでプレイするとき用のボタン設定を決めるのが、コントローラーセッティングだ。とくにバーチャガンを使用する場合は、モニターとの距離などで微調整が必要だ。

プレイ位置から狙いを定めて、的の中央を撃って調整する

設定によっては、パッドでもかなりプレイしやすくできるぞ

オーディオ設定とサウンドテスト機能

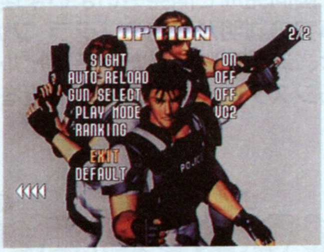
オーディオ設定は、モノラルとステレオの切り替えだ。プレイ環境に応じて設定しよう。

サウンドテストとは、ゲーム中に使用されている音楽をいつでも聞くことができるというもの。ゲーム中のBGMに使われている曲に限らず、ステージ開始時などに使われている音声まで再生することができるぞ。

サウンドテストで、BGMなどをゆっくり聞いてみてはいかが？

さらなる発見! サターン版オリジナル要素

オプション設定は前号で紹介したガンセレクト機能のオン・オフのほかにも、サターン版のオリジナル要素について設定ができる。4つの新要素とも、オリジナルモードにするかしないかを選択できるのだ。



オリジナル要素の設定で、飽きずにプレイできる

NEW SIGHT—照準表示を消せる!

画面上のどの犯人が攻撃してくるのか、どんなタイミングで攻撃してくるのかを知らせてくれる、照準サイトを消してしまえるのだ。画面はスッキリと感じるかもしれないが、難易度は格段に上がるぞ。

通常プレイ

サイトなしでプレイ

照準サイトがないと、複数の犯人が同時に現れたときに誰を撃つか迷ってしまう

NEW AUTO RELOAD—自動装填機能

銃の弾がきれると、弾を交換するために、画面外でトリガーを引いて装填しなければならない。このリロードの動作なしで、自動的に弾丸を装填してくれるのがオートリロード機能だ。

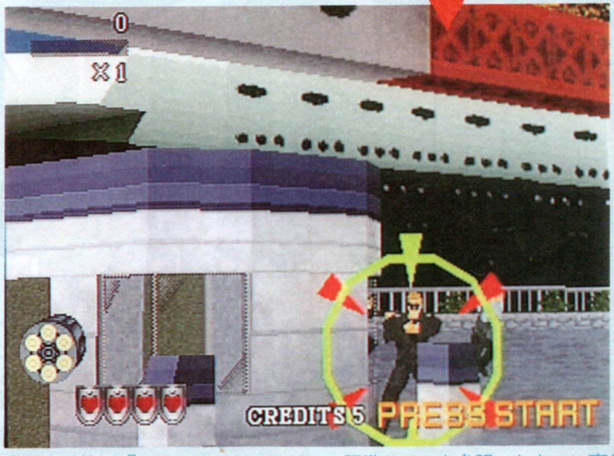
すべての弾丸を撃ちきったため、リロードの指示がでている

リロードの表示がでることなく、弾丸が装填される

NEW PLAY MODE—『バーチャコップ1』に切り替え

プレイモードを「VC1」に変更すると、得点計算の方法や照準サイトの形などが『バーチャコップ1』と同じになるのだ。ステージ構成は変わらなくても、違うゲームをプレイしているように感じられるぞ。

通常プレイ



『バーチャコップ1』モードでプレイ

得点計算が「VCI」になったほか、照準サイトも角張ったものに変わる

ヒットマークも変化!

攻撃が命中すると、一瞬だが盛大なヒットマークが現れる

ヒットマークまで、懐かしい「VCI」のものと同じになる

RANKING—プレイ成績の記録

ゲーム終了時に、コップとしての力量評価とハイスコアがランキングされる。この記録を見ることができるのだ。しかも、『バーチャコップ2』と『1』とでは別々に記録されているので、スコアアタックでも熱くなれそうだ。

どちらのランキングを見るのか選択。『VCI』のロゴが懐かしい

プレイ終了時には、点数などに応じてランク付けがされる

自分のプレイ結果が記録として残る!

SEGA POWER-UP REPORT!! 4

遂にムービー画面を初公開!

ムービー画面完成で開発もいよいよ佳境に入り、ここにきて新事実の判明が続出の『テラ ファンタスティカ』。今号では、新たに判明した魔将イビルシェイドの存在や、気になるシステム面などの最新情報をピックアップ!

Terra Phantastica™
テラ ファンタスティカ

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%（11月7日現在）

新たに登場したイビルシェイド! その存在に肉迫する

その存在が謎に包まれているボーフォン指揮官。オープニングに登場するザイタン、バルデース攻略の指揮官ガディングに続き、仮面の指揮官イビルシェイドの素性が明らかになった。新進気鋭の指揮官である彼は、ノルダーガルト方面の一軍を率いて、マイス軍をホフ渓谷で待ち伏せする。巧妙な作戦を得意とするだけあって、谷底での挟み撃ちを画策しているのだ。

⇧谷の上から、マイスの軍勢に向けいっきに駆け下りてくるイビルシェイド

⇦復讐という言葉を口にするイビルシェイド。過去に何があったのだろうか

⇨彼の言葉にはどこか物悲しい雰囲気がただよう。何か訳があるのか?

⇧なめてかかると痛い目に遭ってしまう

⇧まわりの敵キャラと比較してもわかるように、とにかく大きい

※ゲーム画面は開発中のものです。 ©SEGA

最新ROMから新要素が大噴出！

次々と判明する戦闘シーンでの新事実 回復ポイントで展開がグッと楽になる

部隊ユニットの単位で行動するタクティカルマップ上にある△印は「回復ポイント」で、この上に部隊がいると、次のターン開始時に、SP（ソルジャーポイント）やMP（マジックポイント）が回復するようになった。各マップに3〜4ヵ所存在している。

回復ポイントはいつも確認しておこう

ポイント上で戦うのも戦術の１つ

マップ上のイベントで仲間が増える

タクティカルマップでの戦闘中に、将軍以上の指揮官が決められた場所で「探索」するとイベントが起こることがある。イベントによっては新たに味方キャラクタが戦列に加わることもありうるのだ。他にも、アイテムや重要な情報が手に入ったりするぞ。

バルデースの傭兵としてフロッグマン部隊を率いるトムリン

ゲーム序盤で戦列に加わるキャラクタの１人

どんどん増えるのだ

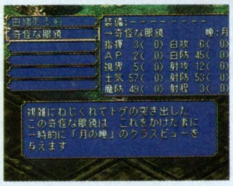
自由民であるセルシェ。ホフ渓谷での戦闘で普通の人間には見えないものが見えることに気づく。その能力を戦乱の集結に役立てようとマイス軍に参加する

指揮官だけに設定されたクラスビュー

クラスビューとは、タクティカルマップ上での特殊な視界のことをいう。指揮官のキャラクタは、「人間の瞳」「太陽の瞳」「月の瞳」と、それぞれ能力の違うクラスビューを持っている。この能力で、他の味方部隊には見えない敵の存在を確認したり、マップ上の違う風景を見ることができるなど、さまざまな効果がある。

視界の中でも、クラスビューがないと見えない敵も存在する

クラスビューの有無は、情報画面で確認できるぞ



アイテムでクラスビューの能力を身に付けるのもいい。

探索コマンドはクラスビューの範囲内でしか実行できないぞ

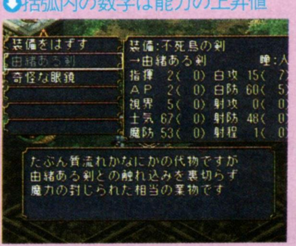
画面の色が違う部分が、クラスビューでしか見ることのできないところ。ここにはアイテムや、情報をくれる老人などがいる場合が多い

種類から効果までアイテムの数は豊富

続々と判明する豊富なアイテムの数々は、指揮官以下の人間にクラスビューの能力を与える「奇妙な眼鏡」や、士気を上昇させる「古い軍旗」など戦場で効果を発揮するものが多い。基本的に誰でも装備できるので、各キャラクタに合ったアイテムをみつけよう。

探索したらこんなものが…

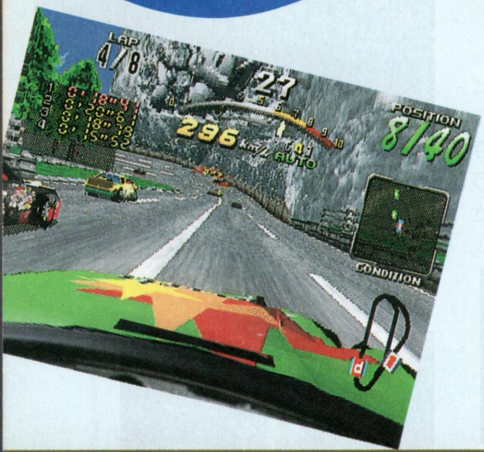
括弧内の数字は能力の上昇値



SEGA POWER-UP REPORT!! 5

特徴的な8種類の車

細かく性能を設定された車の中から 自分好みの車を選ぼう



2つの新しいコースも公開され、いよいよ全容が明らかになりつつある『サーキットエディション』。新しく追加されたのはコースだけではない。プレイヤーが操るマシンも大幅に追加されたぞ。その数は全部で8種類。それぞれに4速ミッションとオートマがあるので、全部で16台ものマシンから選ぶことができるのだ。今回は、その8種類のマシンを紹介、性能の違いなどを検証していくぞ。

⬆新しいコースの他にマシンも追加された。性能もすべて違うのだ

⬆これだけマシンがあれば、自分にピッタリ合うマシンがあるハズ

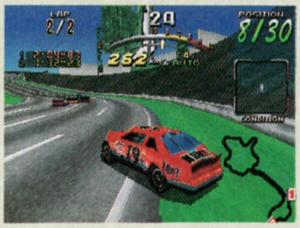
最初から選べる8種類の車

ゲームに登場する8種類のマシンを紹介する。ちなみに、これらのマシンはすべて最初から選択することができる。

平均的な性能 HORNET

グリップ…☆☆☆
加速………☆☆☆
最高速度…☆☆

すべての面において、平均的な性能を発揮するマシンだ。操作感覚は前作のHORNETに一番近い感じ。初心者から上級者まで扱えるベーシックなマシンといえる。

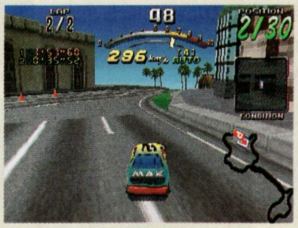


⬆平均的な性能をもつが、面白味に欠けるのも確かだ

初心者にも扱いやすい MAX

グリップ…☆☆☆☆☆
加速………☆☆☆☆☆
最高速度…☆

最高速は他のマシンに比べて低いが、グリップと加速がいい。さらに芝に入っても普通に走れ、壁に当たってもほとんどスピードが落ちない、初心者用のマシン。



⬆かなり扱いやすいので、タイムアタックにも使えるマシンだ

HORNETのマイナーチェンジ? GALLOP

グリップ…☆☆☆
加速………☆☆☆
最高速度…☆☆

性能的には上のHORNETと変わらない。しかし、リアの出方が穏やかなのが特徴だ。とはいえ2台の差はほとんどないので、自分のフィーリングで選ぼう。

⬆比べてみると、HORNETとの操作感覚は微妙に違う

扱いが難しい高性能車 PHOENIX

グリップ…☆
加速………☆☆☆☆☆
最高速度…☆☆☆☆☆

加速と最高速はトップクラスのマシン。しかしタイヤのグリップは最低で、マシンの挙動を制するのが難しい。芝や壁などのアクシデントにも弱い。上級者向け。

⬆扱いは難しいが、乗りこなせば一番速いマシンだといえる

を一挙公開!!

さまざまなアレンジが加えられ、新しく生まれ変わったこのゲーム。性能の異なるマシンの追加も見逃せないところだ。今回は、その8種類のマシンをすべて公開。それぞれのマシンの性能を詳しく検証していこう。

発売日	'97年1月24日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	レーシングコントローラー・モデム
バックアップメモリ	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	?%(11月7日現在)

デイトナUSA サーキットエディション

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

扱いには時間がかかる!? ORIOLE

グリップ…☆☆
加速………☆☆☆☆
最高速度…☆☆☆☆

加速と最高速は高いがグリップが多少弱め。またフロントが重いため、アンダーステアが大きくなる傾向がある。そのため外に膨らみやすい特徴がある。

⬆加速がいいので、コーナーでの立ち上がりに有利だろう

ドリフト指向の人に WOLF

グリップ…☆☆☆☆
加速………☆☆☆☆☆
最高速度…☆

グリップ、加速性能は高いが、最高速は低い。車体が軽いため、ドリフト中でもクイックないい挙動を見せる。テクニカルなコースにマッチするマシンかもしれない。

⬆小気味いいクイックな挙動で気持ち良くコーナーを抜けよう

不安定な挙動をおさえろ! MAGIC

グリップ…☆☆☆
加速………☆☆
最高速度…☆☆☆

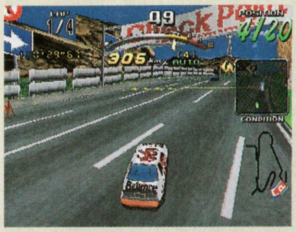
グリップ、加速、最高速とも秀でた性能はないが、安心して使える。上のORIOLEとは逆にリアが重いためマシンの挙動が不安定で、操作感覚にクセがある。

⬆不安定なマシンを押さえ込めばどのコースにも対応できる

グリップ指向の人 BALANCE

グリップ…☆☆☆☆☆
加速………☆
最高速度…☆☆☆☆

加速性能は悪いが最高速は高い。このマシンの最大の特徴は、タイヤのグリップが非常によいこと。そのためドリフトはさせづらいが、挙動は非常に安定している。



⬆まるでタイヤに磁石でもついているようなグリップのよさ

©SEGA

SEGA POWER-UP REPORT!! 6

ゲーム序盤から中盤までを大攻略!

Riglordsaga 2
リグロード サーガ

発売から1週間たった『リグロード サーガ 2』。いままではストーリを中心に紹介してきたが、今回は敵との戦闘場面を中心に、ゲームの中盤までを一気に大攻略していく。これを見逃す手はないぞ。

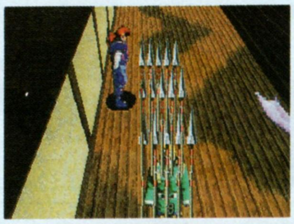
発売日	発売中(11月8日)	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ／マイクロキャビン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	110・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

物語が広がるヤマタイ序盤から敵地カダールまでを徹底攻略

ドラグーン王国からの旅立ちと、ヤマタイ国上陸後のイガの里のイベントまでは、特に攻略するほどのことはない。いずれも戦闘の前にキャラクタからアドバイスがあるので、それを参考にすれば、十分クリアできるぞ。イガの里でアスカが仲間になった後は、忍者屋敷に行くため、谷越えイベントがあるが、ここも問題ないはず。

忍者屋敷 序盤の難関カラクリ屋敷に進入

忍者屋敷は敵の数が多いうえ、随所に罠が仕掛けてある。敵のレベルは低いが、シノビの使う「くぐつ」という技は、操られてしまうので、技を出す前に倒したい。ボスの部屋に入る前は体力の回復を忘れずにしよう。ボスは投げ技が得意なので接近戦は禁物。



罠は随所にあるのだ

ラスティが操られるとやっかいだ。早めにアムリタなどで回復しよう

忍者屋敷のボス"コクウ"

コクウの攻撃は投げ技が主体。山嵐は範囲が広く、攻撃力が高いぞ。しかし竜のミュウのように浮いている相手には効かない。

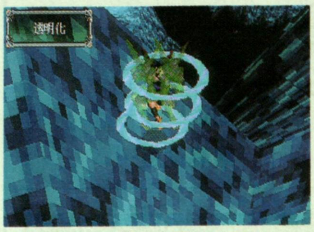
山嵐は強烈な技、一撃必殺だ

ナズナ洞 戦力増強のため式神ナズナを仲間に

イガの里の東にある洞くつには式神ナズナが封印されている。戦力アップにぜひ仲間にしたいが、この洞くつは結構厄介だ。まず天狗に注意。天狗は「透明化」という技を使うが、透明化した天狗には、いっさいの物理攻撃が効かないのだ。ダメージを与えられるのは攻撃魔法だけ。次に大きな谷があるということ。つかんで飛行している最中は、ミュウとつかまれているキャラは、攻撃も防御もできない。谷を渡る前に空中の敵を陸に引き寄せて倒してしまえば、安全に谷を渡ることができるぞ。

まず、谷を渡る前に飛行系の敵を引きつけておいて、倒してしまおう

谷を越えるとき、ここで右に行くのがよい。敵がいないから楽なのだ



透明化した敵には魔法攻撃だ

この大きな谷が最大の難関なのだ

ここまで来たら、仲間を放そう。洞くつの最深部はすぐそこだ

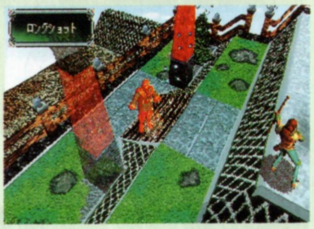
©SEGA／MICROCABIN

イガの里から関所を越えて東へ西へ 2つの町のイベントで仲間集め

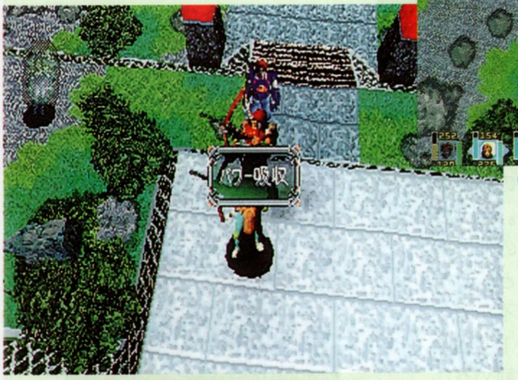
忍者屋敷をクリアした後、イガの里の東と西にある関所が通過可能になる。関所にはカダール兵士がいるが、弱いので特に注意する必要はない。結界洞の封印を解く鍵を求め、西の関所からゴジョウの町に行き、その後に東の関所からカムイコタンの村に行こう。

ホウショウ院　遠方からの脅威弓兵に注意しよう

ホウショウ院で気をつけたいのは弓兵。弓兵の「ロングショット」は攻撃範囲が広く、遠く離れていても攻撃をくらってしまう。しかし、柱や木の影に隠れていれば攻撃を避けることができる。また防御の技「パワー吸収」は75%の確率で敵の攻撃を吸収し、自分のHPに還元することができる技。これを覚えていれば、弓兵の攻撃で逆に自分の体力を回復できる。防御技のレベル7でひらめくぞ。



◆弓兵の技「ロングショット」は威力は弱いが攻撃範囲がやたらと広い



◆◆敵の攻撃で回復することができる「パワー吸収」は、とても便利な技だが、必ずしも成功するとはかぎらない。失敗するとダメージになるので、残りの体力が少ないときは魔法かアイテムで回復するのが安全だ

ホウショウ院とゴジョウ大橋のボス"チャチャ"と"ワカ"

ホウショウ院のボス、チャチャは、特に強烈な攻撃は持っていない。どんな攻撃も大抵は効くので、簡単に倒せるぞ。しかし、人の体力を盗み、自分の体力に還元する「HP盗む」には注意が必要だ。

ゴジョウ大橋にでてくるボス、ワカは「怒りの火炎」に注意。攻撃力が高いぞ。実はゴジョウ大橋はワカを倒さなくても、橋の出口まで行けばクリアになる。しかし経験値を考えると倒した方が得だ。

◆チャチャの「HP盗む」は相手の体力を奪い取って自分を回復させるという技なのだ

◆ワカの技「怒りの火炎」は、効果範囲が大きく、威力も強い。体力が少ないときは逃げてしまおう

ホウライ山　すべる斜面に注意して山を登ろう

ホウライ山は地形の起伏が非常に激しい。アイコンを確認して移動しないと谷底に落ちてしまうぞ。しかし逆に、ミュウのストームやウィンド、アスカの烈風斬、カムイの風の助けなどのように、敵を1マス分移動させることができる技を、谷の淵にいる敵に使用すれば、そのまま谷底へ突き落とすことが可能。この方法を知っていれば戦いは楽だぞ。

◆気をつけて移動しないと滑り落ちるぞ

◆狭く勾配の急な所に敵がいっぱい

◆河童の技「毒の水」は相手を小さくしてしまう。すぐに回復しよう

星陵郭　パーティを2手に分けて星陵郭に乗り込め

星陵郭では、人質の救出隊と、敵の陽動隊の2手にパーティを分けることになる。問題となるのはその分け方だが、実は牢屋の方は敵の数が3人しかいないので、あまり攻撃力のあるキャラを選ぶ必要はない。カムイとナズナが妥当といったところ。逆に陽動隊の方は、かなりの数の敵が待ち構えている。まず機動力と攻撃力を兼ね備えたアスカ、ミュウなどはこちらに配置しよう。出現する敵は、破壊僧や弓兵など。レベルは高くないが弓兵が厄介なので、弓兵先行で倒さないとダメージが大きい。

◆星陵郭に進入する前に、パーティを2手に分ける。考えて組み合わせないとつらいぞ

◆中には敵が待ち構えている。戦力は弓兵が中心なので、パワー吸収を忘れずにしておこう

星陵郭のボス"マーサー"

マーサは「サンダーブラスト」と「メガヒーリング」いう強烈な魔法を持っている。メガヒーリングはHPを200も回復するぞ。マーサは攻撃的ではなく、逃げ回ってはメガヒーリングで回復をするので、逃げ道をふさいで集中攻撃をかけよう。

◆マーサはメガヒーリングですぐ回復してしまうぞ

霊山フジの結界洞を抜けて いよいよゲテン城に進入する

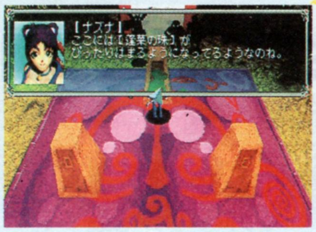
忍者屋敷、ホウショウ院、星陵郭をクリアすると、フジの結界洞の封印を解く鍵が全てそろう。パーティも6人と大人数なので、装備を整えるにはお金がかかってしまう。しかし、カムイコタンで売っている「力のこて」は、攻撃力が20上がるので、買っておこう。

結界洞　ぐずぐずしているヒマはないぞ

結界洞の中はいくら倒しても敵がいなくなることはない。なぜなら敵が次々に新しく現れるからだ。よって、ここはいかに効率よく敵を倒し、早く出口にたどり着けるかが重要になる。機動力の高いミュウやアスカを先に進め、残りのキャラで敵をくい止めよう。誰か1人でも出口にたどり着けば結界洞はクリアだ。宝箱は後でも取れるので、まず突破を優先に。

イガの里の北にある大きな山が霊山フジだ。ここに結界洞がある

敵が出現



3本の柱にそれぞれの鍵を差し込めば、結界洞の封印は解けるぞ

敵は倒してもいなくなることはない。新しく出現してくるのだ

まずは鳥居の中へ

まず、一番最初の鳥居を通過するのが大切。ここは狭いので敵の数が増えると通れなくなるぞ

ここは何よりも先に進むのが先決だ。機動力の高いミュウやアスカを筆頭に、どんどん先に進ませて、他のキャラクタはその援護にまわるような体制を作ろう

ゲテン城　敵の数レベル共に手強いゲテン城

ゲテン城の敵は、クラッシュやフリーズブラストなど、上級技を使ってくる。こちらも保護シールドなどの技で、常に防御と回復を忘れずに。廊下は狭く、かたまって移動すると、まとめてダメージをくらう危険がある。パーティを左右の部屋に分け、敵を少しずつおびきよせてから倒すようにする。どのみち、敵全部を倒さないとガルザードの部屋に行けないので、あせらず確実に倒していこう。

廊下の横に並んでいる部屋に敵を誘いこんで、効率的に倒していこう

この奥にガルザードが

ゲテン城の奥にガルザードの部屋の扉がある。しかし城内の敵を全部倒さなければならないのだ

敵の攻撃もレベルが高いぞ。これは剣の技の「クラッシュ」。効果範囲が広いので注意しよう

ゲテン城　まちがいなくいままでで最強の敵ガルザード

ガルザード攻略とザコの相手の2手に役割分担をしよう。ミュウ、アスカはガルザード、その他は全力でザコをくい止めること。またここに来てしまうと退却不可能なので、面倒でもこの前で1度外に出て、セーブすることを勧める。

ガルザードの部屋にも敵はたくさんいるぞ

ゲテン城のボス"ガルザード"

序盤最強の敵ガルザード。機動力、攻撃力、防御力、どれをとってもスキがない。だが、魔法はあまり得意な分野ではないらしく、「フリージング」など、このレベルにしては大したことはない。ガルザードの本領は肉弾戦になると十分に発揮される。「ヘビーストライク」は攻撃力が高いので、常に回復の準備をしておくことが必要。体力も多いので長期戦になりやすい。回復に専念するキャラと、攻撃に専念するキャラの役割分担をしないと勝てる見込みはないぞ。

ガルザードの技「フリージング」と「ヘビーストライク」

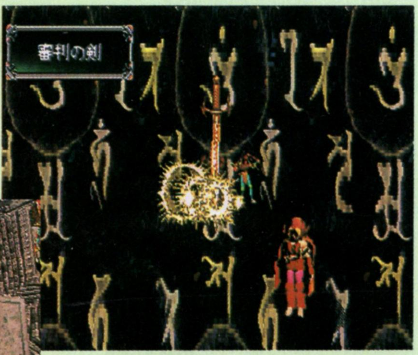
物語は序盤から中盤に突入する
舞台は魔導国家カダールへ

カダールの牢屋に入れられたミュウは、そこで新しい仲間アンジュと出会う。アンジュと牢屋を脱出するさい、ミュウは何もアイテムを持ってないので、特に体力に気をつけないとやられるぞ。

7人委員会の塔　司書武闘法の使い手アンジュ登場

アンジュは回復魔法を使えるが、できるなら魔法力は攻撃用に温存しておく方がよい。体力は「パワー吸収」を使って、敵の攻撃を受けて回復するのだ。ここは早く出口に着くことが大事。しかし、2人しかいないので、むりにどちらかを先行させても、やられてしまうと、残った方はつらい。どちらかが先に進み、倒し損ねた敵を、後のキャラが倒すというように攻撃のパターンを作ったほうが、効率よく敵を倒すことができるぞ。

階段を踏み外したらダメージをくらうのは必至。慎重に行動しよう



ミュウの「ストーム」「ウィンド」を使えば敵を下に落として倒すことも可能。アンジュの司書武闘法も強力な技だぞ

ハイランド山道　モンスターの巣くう山道を抜けよう

ここで出現する敵の斉天大聖は空中に浮いていて機動力があるうえに、毎ターン体力が自然回復するやっかいな敵。早めに倒さないと戦闘が長引いてしまう。敵の数が多いので、遠くにいる敵は無視して、早くふもとまで下りることを優先させるべき。機動力に優れたミュウは移動に専念させよう。

ミュウがやられると痛手だ。体力に気をつけて竜形態を維持しよう

ハイランド山を下れば港町ポポロンがある。しかし行く手には敵が

アンジュの技は広範囲に効果があるものが多い。敵を一掃しよう

ハイランド山道　仲間と再会したらいざ敵の本拠地へ

ハイランド山を下って、すぐ東に港町ポポロンがある。ここで分かれた仲間と再会できるぞ。仲間と再会をはたしたら、一度アレクトリア大図書館に行こう。アンジュと父親である館長のイベントが見られるぞ。その後再びハイランド山に登るのだが、普通に登っては目的地にはたどり着けない。途中にある枯れ木を調べてみよう。すると枯れ木が倒れて橋ができる。橋を渡るとハイランド山のコースが分かれ、7人委員会の塔裏手に出ることができる。

ハイランド山の道の途中にはいかにも怪しげな枯れ木が…

港町ポポロンで仲間と再会。新たな戦いに備えて装備を整えよう

枯れ木を調べると選択肢がでるぞ

図書館にはアンジュの父親がいる

橋の向こうが本当のルート。気を抜くな

7人委員会の塔　塔に乗り込む前に準備を整えよう

ハイランド山を登ると、7人委員会の塔のすぐ手前にハイランドの町がある。決戦に備えて、武器、防具、道具などを補充しよう。特にそろえておきたいのは、体力回復アイテムと魔法力回復アイテム。どちらもあって損することはないぞ。町は7人委員会に賛同する人ばかりなので、特に話をする必要もない。買い物だけの町だ。

アンジュの武器は道具屋で買える

刀系の武器はとても充実している

賢者の帽子はラスティに欲しい

ここの住民からはたいした情報の入手は期待できない

ガルザードと最後の対決
カダールの野望を打ち砕け

とうとうガルザードと決着をつけるときがきた。敵の種類は豊富だし、もちろんレベルは高い。一回でクリアしようなどと考えず、危なくなったら即退却をしよう。結果的にそれが一番早くて安全だ。

7人委員会の塔　多少の犠牲を出してでも突破しよう

砲術使いは攻撃範囲が広いうえにスモールの効果を持っているものがある。キャラが小さくなってしまったら神聖魔法のホーリーキュアか、特殊魔法のストロングで元に戻そう。また上級魔法使いのウィッチには、魔法攻撃が効きにくい。肉弾戦が有利だ。結界洞と同じく、ここも新しい敵がどんどん出てくる。出口に行けば、全員の体力、魔法力が完全回復するぞ。

敵の本拠地へ進入。とにかく先に進むことを優先

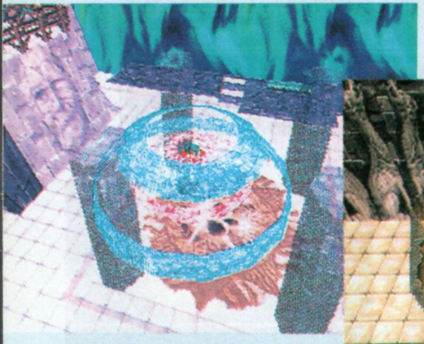
縮小爆弾は相手を小さくする。すぐ回復しないとダメージが大きいぞ

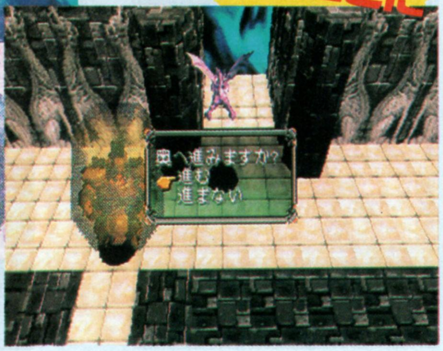
敵は倒してもきりがない。しかし逆にレベル上げには都合がいいかも

敵の使う魔法もレベルの高いものばかり。普通の敵が「メガヒーリング」を使いこなしてくるのだ

この階段が攻めの要。戦力集中

一刻も早くここに



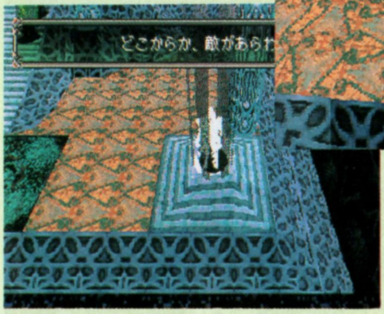


この先が決戦の場。自動回復するのでステータスを整える必要はない

7人委員会の塔　なによりもガルザードを狙おう

ザコキャラは弓兵のみ。しかし、やはり倒しても新しく敵が出現してしまう。きりがないので、ここはザコに構わずガルザードだけを集中攻撃しよう。ガルザードの攻撃で怖いのは剣の舞い。攻撃範囲の広さはハンパじゃないぞ。攻撃をくらったら、できるかぎり仲間を集めてラスティのメガヒーリングで回復。またここの弓兵はストロングの魔法を使う。ガルザードにストロングをかけたら、スモールで早めに効果を相殺しよう。

敵の大将の7人委員会とはまだ戦うことはない。まずはガルザードだ



敵が現れる場所は下2つ、上3つで計5ヵ所もある。現れてくる敵全部を相手にするのはとても無理だから、なるべくザコは無視してしまおう。狙うは将軍ガルザードだけでよい。

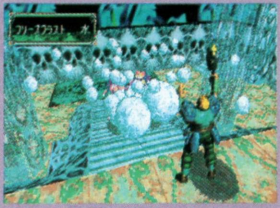
ガルザードの攻撃技は、以前とは比較にならないほどの破壊力だぞ

透明化で物理攻撃をやり過ごせ

メガヒーリングの範囲に入るように集まれ

塔のボス"ガルザード"

前回よりパワーアップしているのは、何より肉弾攻撃。「剣の舞い」に備えて、「保護シールド」を張っておこう。魔法攻撃の威力は相変わらず強くない。



やはり魔法は苦手のようだ

ガルザードは今際の際にカオスゲートの鍵を壊してしまう

物語は中盤から後半へ
太古の飛行船イクシズを復活させよう

ガルザードを倒したら港町ポポロンに急げ。ここから新しく物語が展開する。ポポロンのイベントの後はアレクトリア大図書館へ。大図書館の地下道を通ると失われた町グラビディに行けるぞ。

アレクトリア大図書館　アレクトリア大図書館のナゾ

アレクトリア大図書館の館長室に入ったら、まず奥の本棚を押してみよう。地下へ降りる階段があるぞ。地下の書庫に入ったら、やはり一番奥の本棚を調べる。すると地下道への入口があるのだ。

本棚を押してみよう。なんと階段が出てくる

ここでは、いっさい敵などは出現しないので安心しよう

奥の本棚も、横にスライドする仕組みになっている

地下通路　カラクリを見抜いて地下道を攻略

地下道には出口までの道がない。実は対岸に青いパネルがあり、それを踏むと橋が架かる仕掛けになっているのだ。カムイを鷹、ミュウを竜に変化させて、対岸に飛んで行こう。対岸には敵がいるので、1人をおとりにして、そのスキにもう1人がパネルを目指すのがよい。しかし、ミュウもカムイも体力が半分以下になると人間に戻ってしまうので、体力回復はマメに。

青いパネルを踏むと橋が出現する。これで渡れるぞ

1人をおとりにして行こう

敵は見かけのわりにはあまり強くない。いやらしい攻撃もないぞ

スキル別の技を一挙大公開

今回の攻略範囲で覚えそうな技を一覧表にしてみたぞ。技は使えば使うほど、経験値が加算される。何もすることがないときは、防御などをして、防御スキルの経験値を稼ぐなど、効率よくレベルを上げていこう。

技の名前	技の特性	属	ひ	消	M	効果範囲	射
●剣の技	(剣による攻撃スキル)						
ストライク	敵1体を鋭く突く技	ー	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
スラッシュ	剣を振り、円形の衝撃波で攻撃	ー	3	2	0	円形・貫通なし	1
ドライブ	ダッシュしながら突きを繰り出す技	光	6	1	0	直線・壁以外貫通	2
メガスラッシュ	強力な円形の衝撃波で敵を攻撃する	雷	8	4	0	円形・壁以外貫通	2
クラッシュ	3本の衝撃波で敵を攻撃する技	霊	10	2	0	3本直線・貫通なし	2
●竜の技	(竜変化後の飛行・攻撃スキル)						
竜変化	竜に変身。HPが半分以下で元に戻る	ー	1	0	0	自分のみ	ー
上昇	上空飛行に移る	ー	1	3	0	自分のみ	ー
下降	低空飛行に移る	ー	1	0	0	自分のみ	ー
つかむ	上空飛行時、3ターン相手を捕まえる	ー	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
放す	つかんだ相手を落とす。敵のみダメージ	ー	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
ウィンド	敵1体を後方に吹き飛ばす	風	1	0	0	敵1体・貫通なし	2
ストーム	集団を後方に吹き飛ばす	風	5	2	0	3本直線・貫通なし	2
●忍道	(シノビの技のスキル)						
斬る	敵1体を鋭く斬りつける	ー	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
円空斬	円を描くように敵を斬りつける	風	3	0	0	円形・貫通なし	2
烈風斬	風の衝撃波で敵を斬りつける	風	7	2	0	3本直線・貫通なし	2
投げ	敵1体を投げる	ー	10	0	0	敵1体・貫通なし	1
地裂拳	地面をへこませて衝撃が走る打撃の技	地	13	2	0	3本直線・全て貫通	2
●弓の技	(弓による攻撃スキル)						
アローショット	敵1体を弓で攻撃	風	1	0	0	敵1体・貫通なし	4
スパイラルアロー	貫通する矢を射る弓技	地	3	1	0	敵1体・壁以外貫通	3
バーストショット	落下地点で爆発する火薬矢	ー	5	3	0	爆弾・壁以外貫通	3
マルチショット	3本の矢を同時に放つ	ー	6	2	0	3本直線・貫通なし	3
マルチアロー	矢の3本撃ち。貫通する	星	14	2	0	3本直線・壁以外貫通	3
●盗みの技	(盗みとトラップなどのスキル)						
金を盗む	敵からお金を盗む	ー	1	0	0	敵1体・貫通なし	3
アイテムを盗む	敵からアイテムを盗む	ー	2	0	0	敵1体・貫通なし	3
技を盗む	敵の持つ技を盗み取る	ー	3	0	0	敵1体・貫通なし	3
HP盗む	敵からHPを盗んで回復する	霊	8	1	0	敵1体・貫通なし	4
金貨攻撃	お金を投げて攻撃。ダメージ量は金額で決まる	ー	12	2	0	敵1体・壁以外貫通	3
●精霊呪法	(精霊の力を借りて技を使うスキル)						
鳥の精霊	鳥に変化する	ー	1	0	0	自分のみ	ー
木霊の誘い	木霊の力を借りて敵を眠りに誘う	精	2	4	0	円形・壁以外貫通	2
熊の精霊	熊に変化できる	ー	3	0	0	自分のみ	ー
電撃	雷の精霊の力を借りて電撃を敵に放つ	雷	5	3	0	敵1体・壁以外貫通	3

技の名前	技の特性	属	ひ	消	M	効果範囲	射
風の助け	風の精霊の力を借りて物を押す	風	10	1	0	3本直線・貫通なし	2
●鳥の技	(鳥に変化したときのスキル)						
上昇	上空飛行に移る	ー	1	3	0	自分のみ	ー
下降	低空飛行に移る	ー	1	1	0	自分のみ	ー
つかむ	上空飛行時、3ターン相手を捕まえる	ー	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
放す	つかんだ相手を落とす。敵のみダメージ	星	2	0	0	敵1体・壁以外貫通	1
ダイブアタック	敵に向かって飛び込む攻撃	ー	6	0	0	敵1体・貫通なし	2
ソニックダイブ	敵を飛び越えつつ、衝撃波で攻撃をする	星	9	1	0	直線・壁以外貫通	2
●熊の技	(熊に変化したときのスキル)						
パンチ	力任せに敵1体を殴りつける	ー	1	0	0	敵1体・貫通なし	1
スタンプ	飛び跳ねた振動で周囲にダメージをあたえる	星	3	4	0	円形・壁以外貫通	2
キルクロー	鋭い爪で敵を攻撃	風	3	0	0	敵1体・貫通なし	2
体当たり	体当たりをして敵1体を弾き飛ばす	ー	8	1	0	敵1体・貫通なし	2
ボムスロー	投げつけた岩が爆発し、周囲にダメージ	地	12	3	0	爆弾・壁以外貫通	4
●司書武闘法	(本による攻撃と魔法のスキル)						
回復呪文	近くにいる味方のHPを100回復する	光	1	0	20	爆弾扱い・壁以外貫通	4
炎呪文	本から炎が飛び出し敵にダメージを与える	火	1	0	17	敵1体・貫通なし	2
治癒呪文	味方1人のステータス異常を回復する	精	2	0	22	敵1体・壁以外貫通	1
巨人の腕	本から現れた巨大な腕が敵を叩きつぶす	霊	4	3	0	爆弾扱い・壁以外貫通	3
風呪文	本からハリケーンが飛び出し敵を攻撃	風	7	0	31	3本直線・貫通なし	2
●攻撃魔法	(攻撃のための魔法スキル)						
ファイアボール	炎の塊を敵に投げつける技	火	1	0	17	敵1体・貫通なし	2
サンダー	電撃を放ち敵を攻撃する	雷	2	0	22	直線・壁以外貫通	2
フリージング	冷気で敵を攻撃。敵を凍らせる場合もある	水	3	0	24	3本直線・貫通なし	2
ファイアブラスト	炎の鳥が敵を焼く攻撃	火	5	0	28	円形・貫通なし	3
フリーズブラスト	雹で敵を攻撃。25%の確率で敵を凍らせる	水	7	0	43	3本直線・壁以外貫通	3
●神聖魔法	(回復・神聖攻撃のスキル)						
ヒーリング	味方1人のHPを100回復する	光	1	0	10	味方1体・壁以外貫通	2
ホーリーキュア	味方1人のステータス異常を回復する	霊	1	0	14	味方1体・壁以外貫通	2
リバースキュア	死んだ仲間を生き返らせる。	霊	3	0	50	味方1体・壁以外貫通	0
メガヒーリング	味方のHPを200回復する	光	6	0	20	3本直線・壁以外貫通	3
ホーリーレイ	ビーム状の聖なる光で敵を攻撃する	光	9	0	45	直線・壁以外貫通	4
●特殊魔法	(バリアやステータス変化魔法のスキル)						
アースモール	4ターンの間地面を盛り上げる	地	1	0	15	対地面・壁以外貫通	4
保護シールド	攻撃のダメージをやわらげるバリアを張る	ー	1	0	20	対地面・壁以外貫通	3
ルースモーア	4ターンの間地面をへこませる	地	2	0	15	対地面・壁以外貫通	4
スモール	敵1体を小さくして弱体化させる	ー	3	0	13	敵1体・壁以外貫通	3
ブロック	移動不可能なブロックを作りだす	ー	4	0	25	対地面・貫通なし	3
●防御待機技	(防御と待機の技のスキル)						
防御	守りを固め、ダメージを25%軽減	ー	1	0	0	自分のみ	ー
身構える	弾き飛ばし系攻撃のダメージを50%軽減	ー	3	0	0	自分のみ	ー
カウンター	敵の攻撃に反撃する	ー	5	0	0	自分のみ	ー
パワー吸収	75%の確率で受けたダメージ分HP回復	ー	7	0	0	自分のみ	ー
休息	10%だけHPを回復できる	ー	10	0	0	自分のみ	ー

※表中の「属」は技の属性を、「ひ」はひらめくレベルを、「消」は消費行動力を、「M」は消費マジックポイントを、「射」は射程距離を表しています。

開発陣が語る秘密情報満載

サクラ大戦™

発売から１月以上たっても、未だ冷めない人気の秘密を探るべく、前回に引き続き開発者に熱き思い入れを語ってもらったぞ。

発売日	発売中(9月27日)	ＣＤ枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ／レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円(限定版8800円)	バックアップメモリー	90・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

企画・グラフィック開発者インタビュー 第2弾「ムービーとLIPS」編

今回は、ついつい続きが見たくなる、あの次回予告に代表されるムービーや、わかっていても緊張してしまうＬＩＰＳ（制限時間のある選択肢）のことを中心に、開発の舞台裏の話をうかがった。

自分で作ってしまったイベントムービー

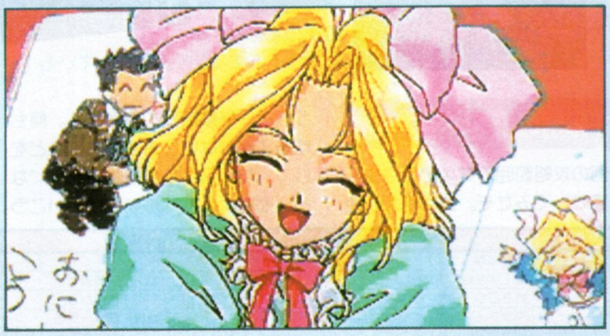
――次回予告のムービーは大成功していますね。

山本　最初から予告編は入れたいという話はありました。でも、しばらくは先送りにして開発が進んでいたんです。それが開発も終盤に迫ってから「作らなきゃ！」ということになって（笑）。アフレコの音声は準備していたのですが、音声を多めに収録していたので、長さがまちまちなんです。それをどうやって全部同じ長さにするのか苦労しました。それから問題になったのが、その時点でまだ完成していない部分があったこと。予告編は、次の話までに出てくる絵しか使わないと決めていたので、吉田さんに、これを使う、これは使わないと選んでもらった。ところが、完成した本編を見たら使ってないし（笑）。

――ムービーは山本さんが作ったのですか。

竹内　大もとの絵コンテをレッドさんの方からいただいて、それをこちらでゲームにしています。

山本　私は実作業として組み立てた、というほうが近いですかね。



◆あらかじめ準備していなかったムービーも、山本氏が作ってしまった

2枚組みで発売することが決定したときに、2種類のオープニングを入れてやろうと心に誓ったんです。でも、ムービー用のグラフィックを準備してなかったので、叉丹がニヤリと笑って、降魔が周りにいるっていうのを自分なりに組み立ててしまいました。

西野　ムリヤリ作っちゃったといえば、あれもそうじゃない？

山本　紅蘭の登場シーンとか。その話のメインキャラに登場ムービーがないのはイカンだろうということで作ったんです。紅蘭の乗っているバイクは「浜重工壱型紅蘭改」という設定があるんですよ。これを出さなきゃもったいない。モデリングして、レンダリングしたあと、アニメっぽく背景をつけて、紅蘭の絵をもってきて。そう

耳寄り情報!!

『サクラ大戦』1997年カレンダー発売

これから『サクラ大戦』をプレイしようという人に朗報だ。11月10日から、お店で『サクラ大戦』を買うと、左のようなポスターがついてくるようになった。注意してほしいのは、このキャンペーンは、配るポスターがなくなった時点で終わってしまうこと。まだ手に入れていなければ、いますぐお店にダッシュするしかない!?

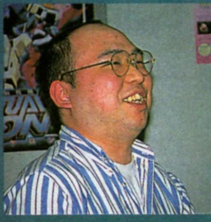
それからもう１つ耳寄り情報。『サクラ大戦』グッズが次々と発表されているが、そのラインナップに平成8年のカレンダーが加わった。こちらの販売開始時期はまだ未定。太正時代にマッチした古風なデザインになるようだ。年が明けても、使ってしまうのが惜しいかも。

©SEGA／RED

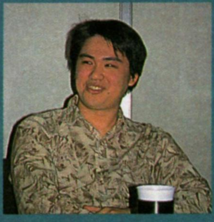
伊藤知行氏
『サクラ大戦』プロジェクト全体の制作進行を担当する。

竹内靖氏
伊藤氏と同じく、プロジェクト全体の制作進行を指揮。

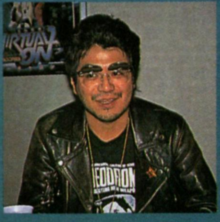
吉田徹氏
アドベンチャー、キャラクタグラフィックのメイン担当。



田中俊太郎氏
アドベンチャー部分の作成や、ミニゲームの企画を担当する。



山本友浩氏
ムービー部分のメイン担当。その他ロゴ、システム作成など。



西野歩氏
戦闘シミュレーション部分のCGユニット制作を担当する。

いえば、バイクが爆発するときの「ひゃ〜」という紅蘭の声は、戦闘のときのやられ声なんですよ。
竹内　収録したものの、残念ながら使いきれなかった音声もあるんです。でも、せっかくなので、他の部分でできるだけ使っています。

タイムオーバーも選択肢の一つ

——選択肢に時間制限があるのは絶妙なアイデアでしたよね。
田中　そうですね。あれでゲームにメリハリがついたと思います。時間制限のあるシステムは、原案の段階から採用が決まっていたのですが、ＬＩＰＳでどんなことができるかというアイデアはみんなで出し合いました。例えば、急かされるというのは誰でも思いつくでしょうが、逆にうんと遅くして、我慢してもらうとか。意外に応用が利きました。
西野　私は戦闘を作っていたので、アドベンチャーの細かい分岐は知らなかったんです。初めてチェックのときにプレイして、もう単なる１ユーザー状態。「あそこのイベント見た？」「なにそれ、どの選択肢？」なんて情報交換したり（笑）。
——時間切れの答えにも、いろいろと楽しいものがありますね。
田中　時間切れも一つの選択肢なので、それが正解というのもたくさん入れたかったんです。例えばカンナに年齢を聞かれるＬＩＰＳ。あえて時間切れを選ぶと、大神が「レディの歳を当てるのは…」とか言って、カンナの信頼度が一番上がるんですよ。アイリスの年齢も、ほんとは10歳なんですが、12歳って答えてみてください。おもしろいことになるかも。
西野　へぇー、そうなんだ。知らなかった。やってみよう（笑）。
田中　１回の自由時間に１つは時間切れが正解のイベントを入れようと意識しました。時間切れだけを選んでプレイしても違った発見があると思いますよ。男は黙って背中で語る（笑）。
——さくらに持っていく花を選ぶＬＩＰＳなんていいですよね。
田中　サボテンを選ぶと意外なエピソードが聞けたりするんだよね。サボテンが一番喜ばれないんですけど。○か×かにはしたくなかったんです。信頼度が下がる選択肢もあるが、それなりにお話をつけるなどして、結果的に受け入れられるように作りたかった。トラブルを乗り越えて「あのときは嫌われてしまったすみれが、今は俺に…」みたいな、長い目で見るドラマを感じてもらいたいですね。
——まだこんなことを試したかったという点はありますか。
田中　移動シーンをもう少しイベントに合ったものにしたかった。
吉田　そう、女の子を連れて。
西野　せっかく時代が大正（ゲームの設定では太正）なのに、大正臭さが戦闘画面にしか出てこなかったところ。もっと全般に時事の会話を盛り込んでもよかったかな。
田中　今回は、時事の会話を無理に入れるよりも、自然な会話の流れを重要視したんです。
山本　戦闘で紅蘭が蒸気火箭の説明をするところなんかに一部残っているくらいですかね。

戦闘シーン以外でも、もっと大正時代に即したウンチクを交えられたらよかった、という感想もあった

田中　あと、演劇をしている日常をもっと描けたらよかったかな。
竹内　歌劇団の活動を描くと、その間大神はモギリをやっていることになるので、難しいんですよね。
——最後に、ユーザーにひとことお願いします。
田中　失敗したと思ったときにリセットして欲しくないですね。それと、いろいろ隠しイベントがあるので見つけてください。第１話でさくらを部屋に入れられるとか。
山本　心のおもむくままにプレイしてほしいです。よく考えてイベントをリンクさせてあるので。
西野　必殺攻撃とか合体攻撃に注目が集まってしまいますが、一番苦労したのは通常攻撃。一枚一枚手描きでパターンを描いて、どんな背景でもきれいに見えるような色を考えました。地味な通常攻撃もじっくり見てほしいですね。
吉田　みなさん買ってくださいね。セガとしては珍しいタイプのゲームなので、人気が出たら今後こういうゲームが増えるかも。
伊藤　こだわって、魂を削って作ったので、本当に楽しんでいただきたいです。女の子は６人いますので、おおいに迷ってください。

「６人の女の子、誰を選ぶのかおおいに迷ってほしい」とは、伊藤氏の弁

SEGA POWER-UP REPORT!! 8

今度は世界中の国々と対決する!!
ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition

前作の『ビクトリーゴール'96』をよりプレイしやすく改良したのが『ビクトリーゴール　ワールドワイドエディション』だ。今度は世界を舞台に戦い、'98年のワールドカップを先取りしたようなゲームモードも楽しめるようになったのだ。

発売日	11月29日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	271・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

『ビクトリーゴール'96』のここがパワーアップ!!

本格的なサッカーゲームとしてサターンユーザーからの支持も高かった『ビクトリーゴール'96』が、インターナショナル版として帰ってきた。それがこの『ビクトリーゴール　ワールドワイドエディション』だ。画面構成や基本操作などはそのままに、さらにパワーアップしている。まずは変更されたところをチェックしよう。

今回は実況も日本語から英語になって、よりリアルになったのだ

シリーズ最多の全48チーム

出場するチームは前作までの16チームから48チームへと、なんと3倍も増やされており、いろいろな国で戦うことができるようになったのだ。全チームを使用したゲームモードも追加されている。

プレイできるチームは全部で48ヵ国もある。どのチームでやろうかな

もちろん日本も48ヵ国の中に入っている。ぜひとも使ってみよう

選手名のエディットが可能

ゲーム中に登場する48チームのすべての選手名を変更することができるようになった。好きな名前を付けることができるので、例えば日本チームの選手名を最新版にしてしまうことも可能になった。

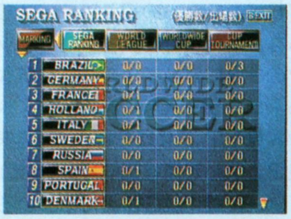
この選手をエディット

試合でも使ってみよう

試合内容でランキングも変化

試合内容によって世界でのサッカーの上位ランキングが変化していく、チームランキングシステムが新しく採用された。順位の低いチームが高いチームに勝つと順位が上がり、逆に順位の高いチームが低いチームに負けると順位が実際に下がるようになっている。

番狂わせがあると…



ランキングに影響する

操作性のクセも改善

前作の『ビクトリーゴール'96』では、オートで出るアクションがかなりあった。それが今回は任意で出せるように変更され、よりプレイしやすく改善されている。これにより得点パターンも大幅に増えることになった。また、キーパーの動きなども前作より強化されているぞ。

ダッシュのキャンセルも可能に

シュートの方向指定もできるぞ

キーパーのクセも改善されたのだ

©SEGA

さらに充実したゲームモードで対戦しよう!!

この『ビクトリーゴール ワールドワイドエディション』では、以下のようなゲームモードで楽しむことができる。カップのトーナメント戦に加えて、「WORLD WIDE CUP」という新しいカップ戦のモードも追加された。ランキングによって実力の違うチームが48チームもあるので、いつまででも楽しめるのだ。

より面白くなったゲームモードをいろいろとプレイしてみよう

EXHIBITION

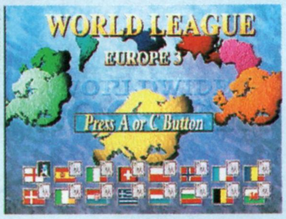
好きなチーム同士を選んで1試合だけ対戦できるモードが「EXHIBITION」だ。ちょっとだけ軽く遊びたいときに便利なモードだ。コンピュータや2プレイヤーを相手に戦ってみよう。

チームを選択しよう

1試合だけプレイする

WORLD LEAGUE

リーグ戦で優勝を争うモードが「WORLD LEAGUE」だ。出場するチームを選んで、リーグ戦を戦っていく。自分の操作するチーム以外の試合を観戦することによって、その国の実力なども研究することができる。世界を相手にどれだけ戦えるかな？



リーグ戦を戦うモード

対戦成績はどうかな？

WORLD WIDE CUP

'98年にフランスで開催されるワールドカップをモチーフにしたモードが「WORLD WIDE CUP」だ。48ヵ国の予選から始まり、32ヵ国が本戦に出場できるようになる。本戦ではリーグ戦から決勝トーナメントへと続く戦いを勝ち抜いていくのだ。

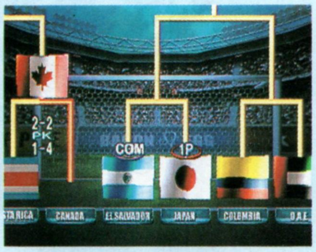
まずは地区予選を戦っていこう

優勝を目指して戦っていくのだ

CUP TOURNAMENT

前作と同じようにトーナメントによって優勝を争っていくモードが「CUP TOURNAMENT」だ。プレイヤーはトーナメントに出場する1チームを操作して、優勝を目指して戦っていく。優勝するまではいくつもの試合を勝ち抜いていかなければならない、とても過酷なモードだ。

このトーナメントを勝ち抜こう



最初の対戦相手はこのチームだ

どこまで進むことができるかな？

P.K.

ペナルティキックのみによって勝敗を決するモードが「P.K.」だ。シュートを5本ずつ蹴って、何本成功したかで争われる。5本蹴った時点で勝負がつかなかったときは、1本差がつくまで蹴り続けるサドンデスとなる。キーパーの動きを読んでシュートしよう。

PK戦のみをプレイするモード

見事にゴールを決められた!!

PLAYER EDIT

選手名などを変更することができるモードが「PLAYER EDIT」だ。プレイヤーをエディットしたいときはこのモードで行う。変更した名前はもちろんセーブすることができるぞ。自分の名前を入れたりして、いろいろと楽しんでみよう。

変更したい選手を決定しよう

どの選手も好きな名前にできる

魔せっ子クララ、ミラクルワールドで大暴れ!!

クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、
セガサターンに登場!!
2人同時プレイ、途中参加可能!!
プリクラオリジナル
卓上カレンダー付き

画面は開発中のものです。

プリクラ プリンセスクララ 大作戦

セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
(1~2人用)

好評発売中

価格6,800円 (税別)

- ●18パターンのマルチエンディングを用意!
- ●ショットで敵を倒し、動物たちを救え!! 助けた動物の数でピュアゲージがUP!
- ●ピュアエッグはステージごとに成長するぞ! 何になるかは、プレイヤーしだい!!
- ●ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!! 爆発連鎖で高得点だ! ねらうはDIAMOND(ダイアモンド)!!

店頭予約特典:先着2万名様(全国)まで
特製B2ポスタープレゼント!!
(無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に!)

© ATLUS. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. キャラクターデザイン・CGイラスト:椎名 優

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

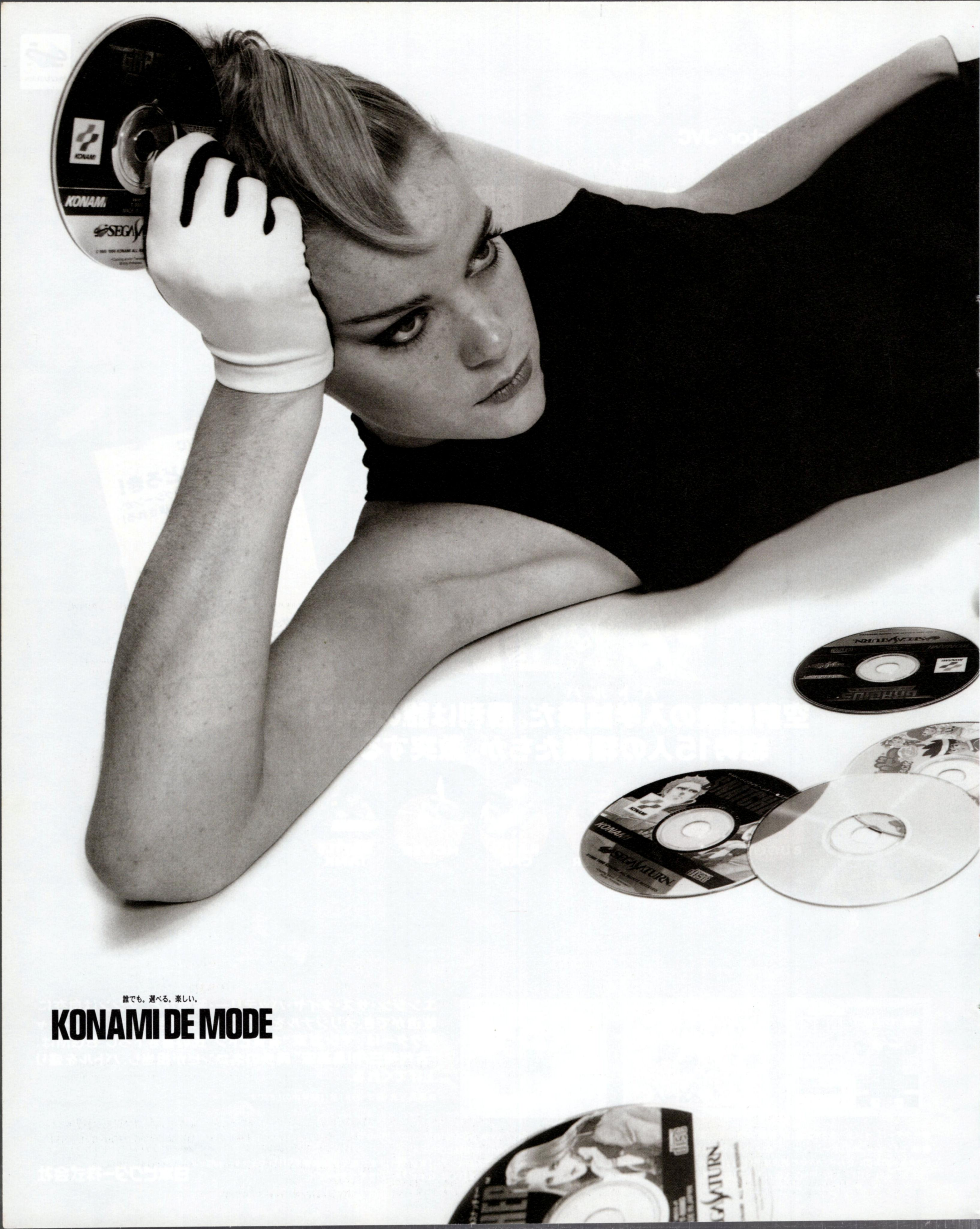
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。 3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は~』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

その心、刃のごとし。
あの「戦国エース」の続編が
グレードアップして
セガサターンに登場！
2人同時プレイ可能
途中参加可能
プレミアムCD-ROM付き
画面は開発中のものです。
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II
© PSIKYO. SALES BY ATLUS.
●彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植！
●多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した
「戦国エース」の続編登場！
●キャラクターデザインはゲームファンに人気の
イラストレーター 司 淳 を起用！
●30を超えるマルチエンディングを用意！！
●プレミアムCD-ROM付きの2枚組
プレミアムCD-ROMの内容
●ゲストギャラリー ●イラストコンテスト受賞者＋全作品発表
●設定資料集 ●「戦国エース」解説 ●ときめきアイン占い
店頭予約特典：先着2万名様（全国）まで
特製B2ポスタープレゼント!!
（無くなりしだい終了します。店頭予約はお早目に！）
セガサターン専用ソフト
（CD-ROM2枚組）
横スクロールシューティングゲーム
（1～2人用）
11月22日
発売
価格6,800円（税別）
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■スタッフ募集中！ ［職種］ 1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
バトろうぜ
VATLVA
バトルバ
TM
96年11月29日発売予定／標準価格5,800円(税別)
サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。
1~2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。
*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとして、その表示を承認したものです。
■制作：㈱エインシャント ■発売/販売：日本ビクター㈱ ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED./©1996 ANCIENT. CORP.

ANCIENT
SEGA SATURN
Victor・JVC
私立バトルバ学園速報
ついに、開催。
空前絶後の入学試験だ。勝利は誰の手に!
総勢15人の精鋭たちが、激突する。
BUGGY
4-footed GUN
ROAD ROLLER
RALLY CAR
HOVER
BATTLE TANK
Victor・JVC
これは、おどろき!
バトルバのオープニングシーンが、よりクリアな映像で再現される!
Vサターン/セガサターン専用
ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2
標準価格21,000円(税別)
エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。
※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。
●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、http://www.jvc-victor.co.jp/vatlvaです。
●㈱エインシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、http://www.ancient-corp.comです。
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター]東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
日本ビクター株式会社


誰でも。選べる。楽しい。
KONAMI DE MODE

KONAMI

KONAMI SEGA SATURN NEW SOFT LINE UP.

“笑撃”の冒険が、はじまる

実況おしゃべりパロディウス™ forever with me

12·13 ON SALE ¥4,800
PS版 12·20 ON SALE
シューティング ©1995 1996 KONAMI.

撃って撃って撃ちまくれ!そして道は拓ける。

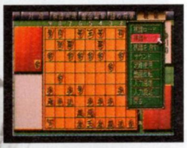
ヘンリーエクスプローラーズ™

'97·春 ON SALE ¥5,800
PS版 同時発売
アドベンチャーシューティング ©1996 KONAMI.

CD3枚組の大容量で贈る、ポリスノーツ最終形態。

ポリスノーツ®

NOW ON SALE ¥6,800
インタラクティブシネマ ©1994 1996 KONAMI.
■特製ジャンパーが100名様に当たるキャンペーン実施中。
■初回プレス豪華特典あり。



予測読み機能で、快適な対局。

永世名人®II

'96·12 ON SALE ¥5,300
PS版 同時発売
テーブルゲーム/将棋 ©1996 KONAMI.

ときめきの、セクシーシューティング ♥

セクシーパロディウス™

NOW ON SALE ¥4,800
シューティング ©1996 KONAMI.

君はどの娘と対戦する

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま™

NOW ON SALE ¥5,800
パズルゲーム ©1995 1996 KONAMI.

KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.

ときめきメモリアル™ ～forever with you～

恋愛シミュレーション ©1994 1996 KONAMI.

■デラックス版

「ときめきキャラクターカード」(12種類)付
¥6,800

■スペシャル版

特製透明バインダー型ケース使用、オリジナルカラーのパワーメモリー付き
¥9,800

ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま™
¥5,800
©さくらコロダクション/日本アニメーション1995
パズルゲーム
©1995 KONAMI.

グラディウス® DELUXE PACK
¥5,800
シューティング
©1985 1996 KONAMI.

スナッチャー®
¥5,800
サイバーパンクアドベンチャー
©1988 1996 KONAMI.

出たなツインビー® ヤッホー! DELUXE PACK
¥5,800
シューティング
©1995 KONAMI.

実況パワフルプロ野球'95™ 開幕版
¥5,800
スポーツ/野球 ©1995 KONAMI.
東京ドーム公認/(社)日本野球機構公認
IBM BIS プロ野球公式記録使用

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

※価格は、発売中の商品はメーカー希望小売価格(税別)で、発売前の商品は予価(税別)です。 ※画面は開発中のものです。

コナミ株式会社

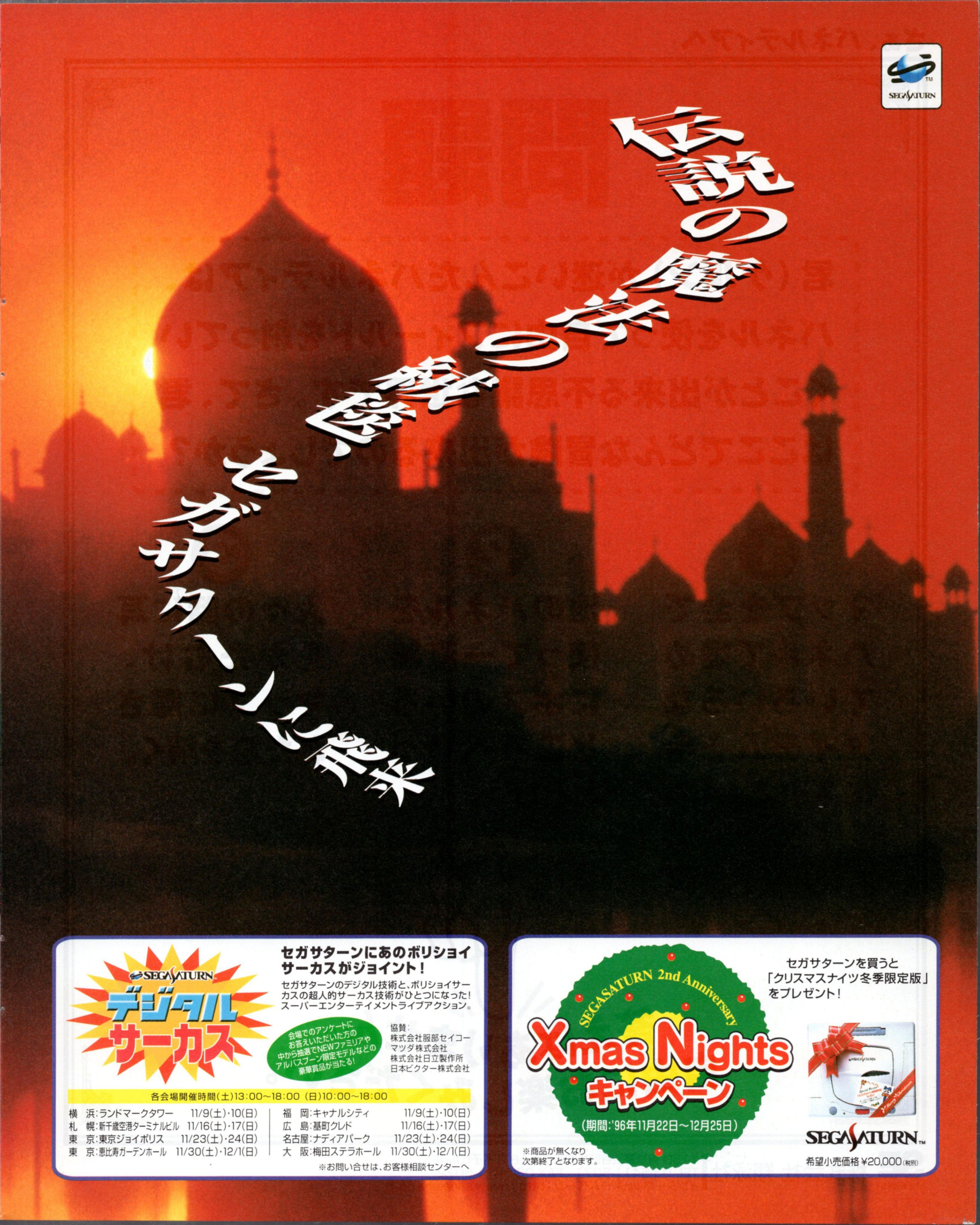
本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	広島営業所	〒730	広島市中区大手町2-7-10
東京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	高松営業所	〒760	香川県高松市番町1-1-5
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	新潟出張所	〒950	新潟市南笹口1-1-24
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	宇都宮出張所	〒321	栃木県宇都宮市中央2-5-12
仙台営業所	〒980	仙台市青葉区本町2-17-27	千葉出張所	〒273	千葉県船橋市本町6-18-5
金沢営業所	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	静岡出張所	〒420	静岡県静岡市吉野町2-12
横浜営業所	〒220	横浜市西区みなとみらい2-2-1-1	京都出張所	〒602	京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
神戸営業所	〒650	神戸市中央区京町75-2	宮崎出張所	〒880	宮崎県宮崎市老松1-4-35

■ 最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277 毎月第2·4月曜
大阪 06(455)0477 内容一新!!

■インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

商品に関するお問い合わせは ●お客様相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00
午後 1:00～ 5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
ELECTRONIC ARTS™
Magic Carpet
マジック カーペット
全米ベストセラーが、いよいよ日本に飛来！
'96秋、セガサターンからその魔法は解き放たれる。
12月6日発売　5,800円
◆マルチコントローラー対応◆
（マルチコントローラー同梱セット同時発売 7,800円）
©1995-1996 Bullfrog Productions Ltd.
※本商品に関するお問い合せは、エレクトロニック・アーツ・ビクター(株)へ
TEL 03(5436)6400　受付時間　月～金11:00～17:00
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。


SEGASATURN
伝説の魔法の絨毯、セガサターンに飛来
SEGASATURN
デジタルサーカス
セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント!
セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった! スーパーエンターテイメントライブアクション。
会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEWファミリアやアルバスプーン限定モデルなどの豪華賞品が当たる!
協賛:
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社
各会場開催時間(土)13:00〜18:00 (日)10:00〜18:00
横　浜:ランドマークタワー 11/9(土)・10(日)
札　幌:新千歳空港ターミナルビル 11/16(土)・17(日)
東　京:東京ジョイポリス 11/23(土)・24(日)
東　京:恵比寿ガーデンホール 11/30(土)・12/1(日)
福　岡:キャナルシティ 11/9(土)・10(日)
広　島:基町クレド 11/16(土)・17(日)
名古屋:ナディアパーク 11/23(土)・24(日)
大　阪:梅田ステラホール 11/30(土)・12/1(日)
※お問い合せは、お客様相談センターへ
SEGASATURN 2nd Anniversary
Xmas Nights
キャンペーン
(期間:'96年11月22日〜12月25日)
※商品が無くなり次第終了となります。
セガサターンを買うと「クリスマスナイツ冬季限定版」をプレゼント!
SEGASATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)

問題

君（ケルン）が迷いこんだパネルティアは、パネルを使って自由にフィールドを創っていくことが出来る不思議な世界です。さて、君はここでどんな冒険が出来るのでしょうか？

1
マップを全てパネルで埋めていろいろなアイテムを手に入れる。

2
池のパネルを使って一直線にボスのいるところへひっとととび。

3
人々の話に耳をかたむけ、マップに隠された謎を解く。

答えはありません。
自由にお楽しみください。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-18 江柄子ビル4F
TEL 03-5411-5071　FAX 03-5411-5072
インターネットホームページ：http://www.shoeisha.co.jp

SEGASATURN

※画面は開発中のものです。

君がつくる、自由な冒険世界。

マップメイキングRPG

'97年2月発売予定。

得する
キャンペーン
実施予定!
続報を
まて!!

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©1996-1997 Shoeisha Co.,Ltd.

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

NHL POWERPLAY™ '96

そのスリル、時速193km!

アイスホッケー〜シュートの時、放たれたパックの初速は、時速193kmにも達する。
そのスピード感や激しいプレイはまさに氷上の格闘技。
その緊張感をリアルに再現した北米プロリーグNHL公認のアイスホッケーゲーム、
プレイステーションとセガサターンでついに初登場!

北米プロホッケーリーグNHL公認で
実在の選手・チームが登場

各国のナショナルチームなどが加わって
総勢44チームから選択可能

作戦やフォーメンションなどが、
いつでも変更できる多彩な設定機能

モーションキャプチャーとポリゴンで、
選手の動きはリアルそのもの

名プレイを自由なアングルで正逆どちらでも
再現できる、リプレイ機能

NHL® パワープレイ'96

12.13
同時発売予定

NHLPA
Radical ENTERTAINMENT

さらに…
- 対戦／協力プレイも思いのまま、最大6人までが同時プレイ可能
- 臨場感を高めるリアルタイムの実況アナウンスと歓声
- フリー対戦のほか、シーズン、プレイオフ、世界選手権など数々のゲームモード
- 詳しいルール説明つきで、ホッケービギナーでもすぐ楽しめる

■PlayStation版 ●1〜2プレイヤー／マルチタップ1〜6人／メモリーカード1ブロック●定価¥5,800（税別）
■SEGASATURN版 ●1〜6人用／マルチターミナル6対応●定価¥5,800（税別）

PlayStation
SEGASATURN

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,Inc. and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd.All rights reserved.NHL® is a registered trademark and Powerplay™ is a trademark of the National Hockey League.All rights reserved.All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises,Inc.©1996 NHL.Officially licensed product of the National Hockey League .All NHLPA,National Hockey League Players'Association and the logos of the NHLPA are registered trademarks of the NHLPA and are used under license by Virgin Interactive Entertainment,Inc.Officially licensed product of the National Hockey League Player's Association.Copyright NHLPA 1996.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. Photo credit : Al Bello/Allsport.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

※画面は開発中のものです。

BANPRESTO
INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN NOVEMBER
SEGASATURN
月下の棋士
ー王竜戦ー
詰むや!? 詰まざるや!? 王竜を制すのは俺だ!!
週刊ビッグコミックスピリッツに連載中の「月下の棋士」をゲーム化。
新たに描き起こしたセル画と豪華声優陣の起用により、
原作の世界観をリアルに再現しました。
初級者から上級者まで幅広く楽しめる豊富なモードを搭載して、セガサターンに登場です。
あなたの手番です
大和 岬
(声:三石 琴乃)
1996.11.22 発売
■テーブル・将棋 ■価格5,800円(税別)
©1995 能條純一/小学館
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996
東亜プラン縦STG最終作がサターンに甦る!
バツグン
BATSUGUN
ゲームセンターで不滅の人気を誇った
東亜プランの縦スクロールシューティング最終作
「BATSUGUN」を完全移植!
©TOAPLAN 1993
©BANPRESTO 1996
■好評発売中 ■縦スクロールシューティング ■価格5,800円(税別)
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO
●価格はメーカー希望小売価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。●表示価格は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

SEGASATURN
伝説の歌姫「リン・ミンメイ」ふたたび。
SFアニメの最高傑作が、いま新たにシューティングゲームになる！
新作アニメを含むムービーを満載し、伝説のアイドル「リン・ミンメイ」も鮮やかに甦る！
君はバルキリーを操り、超時空の戦いへと旅立ってゆく！
敵の戦闘機がでてくるぞ！
油断するな！
※画面写真は開発中のものです。
セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
'97年2月発売予定
横スクロールシューティング
予価6,800円（税別）
愛・おぼえていますか
EMOTION
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL 03-5828-3061
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

STAKES WINNER
ステークスウィナー
GI完全制覇への道

キャンペーンその1

「ステークスウィナー」
秋のGI大予想大会！

11/10エリザベス女王杯、
11/17マイルチャンピオンシップ、
11/24ジャパンカップ、
12/22有馬記念の4つのレースの
優勝馬を予想しよう。

毎週100名様
(有馬記念は200名様)
合計500名様に、
「ステークスウイナー」
オリジナルオッズカード
プレゼント！

優勝馬を予想して、
ハガキでご応募ください。
前日土曜日の消印有効です。
尚、下記のインターネットホームページ
でも応募が可能です。

■宛先　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル
株式会社 ザウルス
「ステークスウイナーG1予想大会」係

キャンペーンその2

超太っ腹！
初回プレス版限定、
特製「オリジナルジャンパー」
プレゼント。

商品内のアンケートハガキを
送ると、抽選で100名様にザウルスの
特製「オリジナルジャンパー」
が当たる！

業務用とネオジオCD版で評判の「ステークスウィナー」がセガサターンで甦る。競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスしたリアルジョッキーアクションゲーム。さらに、友達の育てた馬との対戦も可能になった。

●価格5,800円(税別)

GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ！

1996.12 ON SALE

イラスト：鈴木みそ

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

©1995/1996 SAURUS

■発売元
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス　東京 03(5275)6200　大阪 06(339)0110 [AM9:00～PM5:00]　◆インターネット　SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/

■開発元
SAURUS
株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス　TEL. 03(3222)1734　FAX. 03(3222)1728　◆インターネット　ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

SEGA SATURN
2人の英雄が、銀河の歴史を創る!!
144M
戦術級シミュレーション
銀河英雄伝説
'96年12月6日(金)発売予定
標準価格5,800円(税別)
原作:田中芳樹「銀河英雄伝説」(トクマノベルス刊)
メカニックCG監修・メカニックコンセプト:加藤直之
徳間書店
発売元:徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03-3573-0111(代表)
開 発:マイクロビジョン ©1996 田中芳樹・TKVW ©1996 徳間書店・MicroVision
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

毎週土曜日に

発売前ゲームを先行体験!!

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！　そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！　しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後6時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

11/16の展示予定ソフト

サターン最新作!!(11/29発売予定ソフト)

- ●BLOOD FACTORY／インタープレイ／シューティング
- ●太閤立志伝Ⅱ／光栄／シミュレーション
- ●プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ／Sada Soft／ETC
- ●ビクトリーゴール　WORLDWIDE Edition／セガ／スポーツ
- ●電脳戦機バーチャロン／セガ／アクション
- ●バトルバ／日本ビクター／アクション
- ●西暦1999～ファラオの復活～／BMGビクター／アクション
- ●対局将棋　極Ⅱ／毎日コミュニケーションズ／テーブル
- ●ズープ／メディアクエスト／パズル

プレイステーション最新作

- ●TFX／シューティング／イマジニア
- ●PANZER GENERAL／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●皇龍三國演義／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～／SCE／格闘アクション
- ●Hard Ball5／エス・ピー・エス／スポーツ
- ●DESERTED ISLAND／KSS／アドベンチャー
- ●麻雀大会Ⅱ　Special／光栄／テーブル
- ●金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～／講談社／アドベンチャー
- ●NBAパワーダンカーズ／コナミ／スポーツ
- ●AIR GRAVE／サントス／シューティング
- ●シミュレーションズー／ソフトバンク／シミュレーション
- ●スーパーフットボールチャンプ／タイトー／スポーツ
- ●V－Tennis2／トンキンハウス／スポーツ
- ●タイムボカンシリーズ　ドカンと一発！ドロンボー／バンプレスト／シューティング
- ●レイジレーサー／ナムコ／レース

ニンテンドウ64最新作

- ●栄光のセントアンドリュース／セタ／スポーツ

スーパーファミコン最新作

- ●スーパー人生ゲーム3／タカラ／テーブル
- ●ニチブツコレクション1／日本物産／テーブル
- ●VS.コレクション／ボトムアップ／ETC

ゲームボーイ最新作

- ●パチ夫くんゲームギャラリー／ココナッツジャパンエンターテイメント／ETC
- ●ナムコギャラリーVol.2／ナムコ／ETC

※展示予定ソフトは、変更の可能性があります。

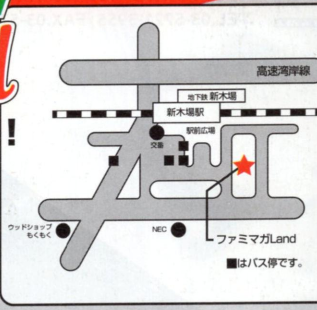
さあ、明日は東京・新木場の…ファミマガLandへ!!

■交通機関

●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線／新木場駅下車

●路線バス

夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

全機種対応TVゲーム誌 ファミマガWeekly 最新号本日発売

次号（11月22日発売）予告!!

●サターンスーパービッグタイトル詳報!!
『FIGHTERS MEGAMiX』
『エネミー・ゼロ』
『D-THIRD』

●本誌ならでは!!究極攻略
『電脳戦機バーチャロン』（SS）
『金田一少年の事件簿』（PS）
『ワンダープロジェクトJ2』（N64）

●ファミマガLandの声がレビュー記事に!!
「Fair Judgment」

もっとじっくりプレイしたい方は…毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接登録が可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

会員特典その1 土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2 オリジナルテレカ＋交通費1000円が手に入る!!

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガWeekly事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

ラストチャンス！再販決定。
SEGASATURN
成人用
18才未満お断り
[ザ・野球拳・スペシャル]
セガサターン専用ソ
THE
野球拳
SPECIAL
12人の美女があなたのお相手。脱衣ゲームの決定版。
価格￥6,800（税別）＊18才未満の方のご購入は、お断りします。
出演 /一の樹 愛、河野 理恵、香坂 ゆかり、新井 まどか、水島 沙織、倉川 みゆき
沢田 杏奈、竹中 なお、瞳 しづか、内山 里美、如月 舞、美咲 舞
SOCIETA
DAIKANYAMA
発売元：有限会社ソシエッタ代官山
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F
TEL.03-5721-3955 FAX.03-5721-3085
X指定
18才以上
最後の18才未満禁止。
やばいソフト。
Haunted Casino
ホーンテッド カジノ
ホーンテッド カジノ
X指定
18才以上
SOCIETA
DAIKANYAMA
ダミーヘッド3次元音響搭載。 アダルトRPGカジノゲーム 絶賛発売中 価格￥7,900（税別）3枚組
ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。
声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀じゅんこ、藤本譲
セガサターン専用ソフト
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN および は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN 専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

データ・ハガキ情報満載!!

土星の王国

売り上げランキング ……………P69
ゲーム成績表 ……………P70
サターンソフト エクストラ レビュー …P74
前人気/移植希望ランキング …P75
リアルタイム ゲーム ランキング ……P76
Game 研究所 ……………P78
ファイエル!! 銀河英雄伝説 …P84
コーンヘッドクラブ ……………P133
NEWS Dynamite! ……………P138
サターンデータベース ……………P141
読者プレゼント ……………P146
SEGA CS 開発室日記 ……P148

役に立たないページはまったくない! 土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする超娯楽的情報コーナー群だ。

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国〜係まで
詳しくは各コーナーの募集欄を

読者の投稿とデータがクロスオーバー

RANKING STREET ランキングストリート

読者がゲームを批評する「ゲーム成績表」、読者アンケートハガキを基に、今一番人気のあるゲームをランキング化した「REALTIME GAME RANKING」など、役立つ情報が満載のデータページだよ。

RANKING STREET

サターン売り上げ RANKING ランキング

『ルナ』、『オウガ』ときを越えて再び見参

4年の年月を経てメガCDからリメイクされた『ルナ』が1週目で4桁のポイントを稼ぎ1位を獲得。グラフィックやサウンド、さらにはシナリオまでも新たに作り直し、単なるリメイク作にしていない点がユーザーに受け入れられたのだろう。2週目に1位を獲得したのはSFCからの移植作である『オウガ』。こちらは、今でも根強い人気を誇るシミュレーションRPG。キャラクタを育てる楽しさや戦略性の高さなど、今遊んでも十分楽しめる完成度の高さがヒットの要因。さしずめ、良作はときが経っても良作ということか。

10月21日〜10月27日

順位	前回	ゲーム名(上)	(下)メーカー/価格/発売日	ポイント
1	初	ルナ シルバースターストーリー	角川書店、ゲームアーツ/6800円/'96年10月25日	1317
2	1	ラングリッサーIII(初回限定版含む)	日本コンピュータシステム(メサイヤ)/5800円(限定版6200円)/'96年10月18日	357
3	初	マスター オブ モンスターズ 〜ネオ ジェネレーションズ〜	東芝EMI/'96年10月25日/6800円	275
4	2	サクラ大戦	セガ/6800円/'96年9月27日	183
5	3	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ/4800円/'96年9月20日	140
6	4	ストリートファイターZERO2	カプコン/5800円/'96年9月14日	115
7	5	エターナルメロディ	メディアワークス/5800円/'96年10月4日	68
8	6	三國志V	光栄/9800円/'96年9月27日	63
9	8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ/5800円/'96年9月27日	44
9	11	ときめきメモリアル 〜forever with you〜 (スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	44
11	初	ワールドシリーズベースボールII	セガ/5800円/'96年10月25日	33
12	―	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日	29
13	7	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ/3800円/'96年9月27日	27
13	10	ファイティングバイパーズ	セガ/6800円/'96年8月30日	27
15	9	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄/6800円/'96年10月4日	26

10月28日〜11月3日

順位	前回	ゲーム名(上)	(下)メーカー/価格/発売日	ポイント
1	初	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト/5800円/'96年11月1日	1425
2	1	ルナ シルバースターストーリー	角川書店、ゲームアーツ/6800円/'96年10月25日	276
3	2	ラングリッサーIII(初回限定版含む)	日本コンピュータシステム(メサイヤ)/5800円(限定版6200円)/'96年10月18日	180
4	4	サクラ大戦	セガ/6800円/'96年9月27日	131
5	3	マスター オブ モンスターズ 〜ネオ ジェネレーションズ〜	東芝EMI/6800円/'96年10月25日	95
6	5	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ/4800円/'96年9月20日	78
7	初	セクシーパロディウス	コナミ/4800円/'96年11月1日	41
8	6	ストリートファイターZERO2	カプコン/5800円/'96年9月14日	37
9	8	三國志V	光栄/9800円/'96年9月27日	32
10	―	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	30
11	13	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ/3800円/'96年9月27日	24
11	―	リアルバウト餓狼伝説	SNK/8800円/'96年9月20日	24
13	―	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	23
13	15	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄/6800円/'96年10月4日	23
15	9	ときめきメモリアル 〜forever with you〜 (スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版9800円)/'96年7月19日	20

※ランキング中のデータは、あくと内ファミコンランド中部本部、ディスクユニオンぴゅう13店舗の協力を得て集計したものです。
なお、表中の価格は、すべて消費税を含まないものです。

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-

東京都港区東新橋1−1−16

徳間書店インターメディア

SATURN FAN No.24

土星の王国

RANKING STREET 係

コーンヘッドクラブ 係

Game研究所 係

好きなあて先を書こう！

その他「　　　　」係

住所 □□□□□

氏名 電話

ペンネーム 年齢 歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね！

注目!!

投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ！

（キリトリ線）

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

人気声優を起用した『エターナルメロディ』が1位を獲得

1位の『エターナルメロディ』は、『ウィザーズハーモニー』と同じスタッフが作った恋愛シミュレーション。そのためか、本作のゲーム批評内容は『ウィザーズハーモニー』との比較を中心にしたものが多かった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象ソフトは、本誌発売の2週間前までにリリースされたソフトなので、ソフトが発売された当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿ハガキによる批評文を掲載。また、投稿ハガキには、ソフトの良い悪いを記入してもらい、好評不評の割合も掲載している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	エターナルメロディ	メディアワークス	'96年10月4日	5800円	22.25	69	4.39	3.45	3.63	3.35	3.65	3.78
2	Turf Wind～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ	'96年10月4日	6800円	19.59	181	3.31	3.09	3.19	3.22	3.63	3.16
3	平和パチンコ総進撃	ナグザット	'96年10月4日	7800円	18.42	251	3.08	3.00	3.25	3.50	2.83	2.75
4	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	'96年10月10日	6500円	18.13	263	3.63	3.13	2.88	2.00	2.88	3.63
5	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'96年10月10日	5800円	17.55	289	3.18	2.95	2.64	2.77	2.82	3.18
6	本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン	ビデオシステム	'96年10月10日	7800円	17.47	293	3.00	2.80	2.80	2.87	3.27	2.73
7	actua SOCCER	ナグザット	'96年10月4日	5800円	17.42	296	2.79	2.89	2.84	3.32	2.79	2.79
8	麻雀大会II Special	光栄	'96年10月4日	6800円	17.13	307	3.10	2.73	2.80	3.23	2.83	2.43

1位 エターナルメロディ

- ●発売日／10月4日（発売中）
- ●発売元／メディアワークス
- ●開発元／未発表
- ●価格／5800円
- ●ジャンル／育成シミュレーション
- ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用
- ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／46・プレイデータ
- ●コンティニュー等／なし

好評 79% 不評 21%

甘いささやき

『ウィザーズハーモニー』のスタッフが作ったというだけの理由で買ったが、これが大正解／ 特に今作は、村瀬将人（むー）氏の描く「女の子特有のかわいらしさ」（顔はもちろん、仕草や輪郭の柔らかさなど）が生き生きとしていて、本当に心を奪われてしまう。しかも、それら美麗なビジュアルの数々をいつでも鑑賞できるのはうれしい限りだ。また声優も名声と実力を兼ね備えた、ブームにとらわれないツボを押さえた人選。イベントに関してもメンバーとの友情や恋愛が進展していく様子が上手に表現されていて、つい感情移入してしまう。

そして、何より魅力的なのは、特定の女性に「告白される」以上に「慕われる」喜びが堪能できることだろう。恥ずかしい話、メッセージを進めながら（うれしくて）涙がでそうになったくらいだ。とにかく、遊びやすくて奥が深いシステムには好感が持てる。こんなに感動できてしまうこの作品を俺のサターン史上最高の作品として位置づけたいと思う。

（三重県／川西正臣・22歳）

前作の『ウィザーズハーモニー』よりは遊べる。前作は、冒頭で育成キャラを選ぶことができる点以外に、他の育成モノとの差別化を図る部分がなかった。それに比べて本作は「次の目的地までの距離によって育成の時間が変化する」「育成結果がイベント解決の力になっている」など、前作よりゲーム性を高くしている。ただ、すごろく部分の戦略性の無さは気になった。他のすごろく系ゲームのように、アイテムを使って移動や戦闘を補助する仕掛けがあっても良かったと思う。

それと、キャラクタが少し味気ない。もともと前作は、男も仲間にできることが、女性ゲーマー達の関心をよんでいたのだから、継承した方が良かったのでは？ あとイントロは長すぎです。

（茨城県／匿名希望・36歳）

とにかくバランスが抜群のゲームである。いろいろなゲームの要素をうまくまとめあげているうえ、グラフィックのかわいさが絶妙で感情移入しやすい。さらに、難易度の高さが達成感を深いものにしてくれる。加えて、気に入ったキャラをチョイスしてパーティを組むのもおもしろい。キャラごとに異なるイベントの数も多く、全キャラ攻略のしがいもある。ただ、トラブルが起きやすいわりには、パターンがマンネリであるし、ダンジョンで戦闘するとき、他のパーティにイニシアチブを取られるのはどうかと思う。

（神奈川県／liberta・18歳）

前作が気に入ったので買ったが、前作でプレイした人が絶対不満に感じたセリフの棒読みは、プロの声優によって改善されているし、パーティを組む仲間によって大きく異なるイベントのおかげで、何度もプレイしてやろうという意欲をかきたてられる。育成部分はパラメータが多すぎて、慣れないとうまくいかないが、それでも、難しすぎる、ということもなく、バランスが保たれている。セーブデータを14個持てるのも、登場キャラクタの多さを考えるとうれしい。だが、許せないのは、音声や効果音が途中でバグって途切れたり、壊れたプレイヤーのように何度も何度も同じところを繰り返し再生するといった、明らかに技術不足な点がいくつかあることだ。

広告展開がまともにされなかったことも残念だ。やり方次第では、もっとヒットしたと思えるのだが…。

（鳥取県／越後屋俵太・25歳）

開発スタッフの方々が、前作『ウィザーズハーモニー』で示した可能性を、今作でみごとに開花させた、そんな感じです。前作は、キャラクタや会話がおもしろかったのですが、シミュレーション的な要素はあまりありませんでした。が、今作は「戦闘」の導入により、育成面の重要さが格段に増しています。すごろくダンジョンもルーレットの目押しができるようになれば、戦闘前にMPを回復、あるいは懐が寂しいときにお金を稼ぐなど、けっこういろいろな作戦が使え、楽しめます。

グラフィック面では、衣装こそ減ったものの、キャラクタが大きく表示され、イベント専用のビジュアルも増えました。何といっても淡い色を多用した独特の色使いが他にはない雰囲気をだしています。

イベントも単なるアクシデントに近かった前作と違い、女の子それぞれにストーリー性を持たせてあります。ほぼ確実に発生するイベントでは、女の子の内面や本心、過去といった、わりと重要なことを扱い、突発的なイベントでは、趣味や好みに触れるなど、うまい使いわけをしていると思います。メンバー以外の女の子がイベントや戦闘で頻繁に登場

※データは本誌22号の読者アンケートから無作為に500通選び、集計したものです。

するのも、キャラクタが好きな人には、うれしい点ではないでしょうか。

このように本作で評価すべき部分は数多くありますが、本作の最も秀逸なところは、告白からエンディングの演出だと思います。あくまでも元の世界に戻ろうとする主人公に対する「別れを前提とした告白」は、名のある声優さんたちの熱演とあいまって、すごく切ないものになっています。エンディングはその後にあるのですが、それだけにうれしいけれど泣かせるものに仕上がっていると思います。

発売前はあまり話題にならなかったので、『エタメロ』がソフト売り上げランキングの上位にあがってきたのを見て、驚いた人も多いと思います。だが、この結果こそ『ウィザーズハーモニー』をプレイした人たちの本作に対する正当な評価ではないでしょうか。

(大阪府／山本威嗣・25歳)

「ギャルゲーなんて」と思っていたんですけど、ファンタジーは大好きなんで購入〃　「あれっ?けっこうおもしろい!?」って感じでハマってしまいました。ファンタジーだからできるキャラ設定と、現実にはありえないストーリー、いい味だしてるライバル達…。

特筆すべき点は、すごろくによる戦闘と、データベースだと思います。すごろくバトルは単調になりがちな展開に、いいアクセントをつけているし、キャラ達の成長ぶりが実感できるのが良かった。

それに、このゲームでは、最初から女の子に関するデータがあるわけじゃないんですよ。女の子のデータは、イベントをこなしていくうちに徐々に明らかになっていくんです。だから、ゲームをクリアした後も、遭遇していないイベントがあれば、?になったままの項目があったりします。それがくやしくて「全部開けてやる!」という気持ちになれます。

前作とも言える『ウィザーズハーモニー』での不満点は、ほぼ解消されているのですが、いくら何でも男1人、女の子3人の旅っていうのは…。前作のように男性キャラを交ぜて、男の友情みたいなモノも表現してほしかった。「テキストのノリが悪い」と言う人もいますけど…。まあ確かにそうかもしれませんが、オマケと思えばいいんですよね。他の部分がカバーしてくれるくらいすばらしいのだから。

(茨城県／将翔・17歳)

育成モノのゲームとしては久しぶりにハマることのできた作品。各キャラクタの性格付けがしっかりとされていて、とても魅力的だ(特にウェンディの人間不信という設定には驚いたし、プレイ中にこちらが切なくなるほどだった)。

自分の名前が漢字で入力できるのも、この作品では良い味をだしていると思う。カタカナの名前の中に自分だけが漢字の名前でいると、いかにも異世界から来たという実感がふつふつとわいてくるからだ。また、各キャラクタのプロフィールが初期状態ではほとんどわからず、旅を続けていくうちにわかってくるので、何度でもプレイしたくなる。1度プレイしただけで、全てを見るなんてことは、到底不可能だからだ。ただ、全体を通して「今一歩」と思えるところがあった。まず各キャラクタのグラフィックが少ない。喜怒哀楽の4パターンで使いまわしをしているが、セリフの微妙な変化には、どうしてもあと3パターンぐらい(キョトンとした表情やスネた顔、照れの仕草など)ほしい。また、せっかく親密度がわかるパラメータがあるのだから、コマンド選択後の各キャラクタの受けセリフにも、親密度による変化をつけても良かったのではなかろうか。

最も気になったのは、このゲームで大きな比重を占めているすごろく部分。ライバルチームと同じマス目に入ったら生じる戦闘シーンのゲームバランスがおかしいのではないのか。相手のクリティカルヒット率と回避率がプレイヤーキャラよりも遥かに高い。こっちの攻撃は全然当たらないのに、相手のクリティカルが連続ヒットするといった苦痛が生じる(このとき私のサターンパッドは空を飛ぶ)。育て方が悪いと言われればそれまでだが、もう少し納得のいく負け方ができるバランスにできなかったのだろうか。とはいえ、やりこんでいくうちに、キャラの魅力によってハマリこんでしまうので、次回作では「今一歩」を踏み越えた作品を期待したい。

(大阪府／おやおやじ・24歳)

辛いつぶやき

前作の『ウィザーズハーモニー』では、育てた結果がイベントに反映されず、「育てがい」がないところが不満だったが、今回は戦闘やアルバイトなどに改良の跡を見ることができる。各パラメータの上げ下げにどれだけ夢中になれるかは疑問だが、すごろくや戦闘、恋愛要素など、さまざまなジャンルのごった煮的な部分が、プレイヤーを飽きさせない。しかし、1つ重要なものが欠けている。「テンポ」だ。冗長な序盤のキャラ紹介。もし、これがマンガの第1話だったら、俺はもうそのマンガを読まない。

各イベントの導入部もいちいち長ったらしい。メッセージ表示もいらない言葉が多すぎると思う。もっとシェイプアップできるはず。すごろくでルーレットを回す順番くらいは決めさせてほしいし、1回あたりの戦闘も長すぎる。また、全体的に漂うチープ感もどうかと思う。キャラが全く動かないうえ、パターン数も少ない。絵が平面的で立体感に乏しく、背景から浮いてしまっているのが要因。うまいヘタに差がありすぎる声優陣も難。月並みな表現だが「惜しい佳作」というところか。最後に「『ウィザーズハーモニー』において、男性キャラを育てられたことは、まぎれもない個性であった」とつけ足しておきたい。

(東京都／岸辺瑠伴・20歳)

『ときメモ』から派生した恋愛育成ゲームを剣と魔法の世界で展開している。狙いは良いと思うし、いかにもギャルゲー好きに受けそうなコンセプトだ。しかし、プレイした感じは今一つ。背景世界の演出があまりにもおざなりなため、ゲームの世界にプレイヤーが入り込めないのが大きな原因だと思う。「旅」のゲームなのに「旅」を感じさせる演出がほとんどないのだ。異世界を表現するには適さないボヤけた背景上で、キャラがえんえんとバストアップで映し出されていては、プレイヤーの想像力を刺激することは難しい。全体の操作性、シナリオも練り込み不足。もっと練り込んで完成度を高めれば『ときメモ』だって相手にできると思うのに…惜しい。

(岐阜県／ZERO)

出来はいいのかもしれない。けど、ゲーム終了後、なんか疲れたと思わせるので、あまりいいゲームではないと思う。その理由は…。欠点1、導入部分が長いこと。女の子の紹介も長く感じた。そこでまず飽きてしまう。欠点2、女同士ですぐにケンカを始めること。仲を取り持つだけで一苦労。街ではミーティングばかりしていたような…(これは俺のプレイが悪いからか?)。欠点3、グラフィックパターンが少ない。せめて倍はほしい。キャラゲーなんだし、その辺を…ねぇ。欠点4、ボードゲーム風の部分がイマイチ作りが浅い。分岐点で迂回ばかりしていれば、最終的に一番最初にゴールできるのは甘いんじゃないかな。魔族男と戦うより楽だと思われるボス戦もマイナス点。

(埼玉県・京志郎・20歳)

キャラクタが好きか嫌いかで評価が分かれそう。声優さんは『ウィザーズハーモニー』の頃に比べると、かなり良くなっているんだけど。肝心の中身は、育成シミュレーションに恋愛アドベンチャーとRPG戦闘を組み合わせ、更にボードゲームの要素も入っているので、かなり贅沢。でも、ゲームバランスは今一つ。敵がかなり強く、お金をかけて育成しないと戦闘に勝つのは難しい。そのためには街でアルバイトをしないといけないのだが、そうしていると遊びに行く暇がなくなって、女の子とあまり仲良くなれない。これでは、イベントも充分に楽しめない。そういう意味での難易度は高かった。もし、次回作を作るのであれば、その点を改善してほしい。

(埼玉県／宮田圭・22歳)

メーカーからひと言

たくさんのご意見ご指摘ありがとうございます。私共は今までにない育成シミュレーションを目標に開発を続けてきましたので、キャラクタの魅力だけでなく、「ゲーム」の部分も評価していただけて、大変うれしく思っております。

今後も皆様のご意見を参考にして、大勢の方々により深く、より長く愛されるようなゲーム作りをしていきますので、応援のほどよろしくお願いします。

(エタメロ開発スタッフ一同)

2位

Turf Wind
～武豊　競走馬育成ゲーム～

●発売日／発売中(10月4日)
●発売元／ジャレコ　●開発元／未発表
●価格(税別)／6800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／392・プレイデータ
●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので
割合はだしません

甘いささやき

競馬ゲームとしては、なかなかいいできだと思う。育成モードは、調教量の多さや種牡馬の多さなど、他の競馬ゲームに負けない。馬がポリゴンでできているのも、サターンの性能を活かしているし、データモードの、95年の全GⅠレースシーンや競走馬の成績が見られるところもいい。ただ、武豊が出てこないのでちょっとがっかりした。作りはしっかりしていて長く遊べるゲームだと思うので、競馬ファンは買ってソンはしないだろう。

(栃木県／栃木の王様・16歳)

辛いつぶやき

このゲームは初心者向けのソフトなのか？　とにかく難易度が低いのだ。簡単すぎる。適当な安い繁殖牝馬に、何も考えずに種牡馬を配合させたら、いきなり素質馬が生まれ、GⅠをほとんどとってしまった。とても『ダビスタ』や『ウイニングポスト』では考えられない。ニックスもインブリードもあったもんじゃない。それから武豊について。登場する機会が少ない上に、コメントの種類も少ない。残りの49人の騎手の実力が同じように思えてくるのは私だけではないはず。最後にデータモードのことだが、VTRは14インチのテレビだと非常に見にくい。

(埼玉県／インドの成田・17歳)

メーカーからひと言

ご意見を頂きありがとうございます。ゲームの要素については好評を得ていますが、各部をさらに練り上げるご要望や、次作への希望もアンケートにて頂きました。本ソフトの実名使用やGⅠVTRなどが、競馬ゲーム入門の間口を広げることに役立てば幸いです。(ジャレコ　森田)

4位

ブレインデッド13

●発売日／発売中(10月10日)　●発売元／ココナッツジャパンエンターテイメント
●開発元／ココナッツジャパンエンターテイメント　●価格(税別)／6500円　●ジャンル／アクション　●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので
割合はだしません

甘いささやき

まさに映画を見ているかのような進行。プレイヤーは画面の状況を見て、特定のタイミングで主人公のランスを動かす。矢印などがなんにも表示されないので、傍から見ていると本当にアニメを見ている感覚に陥る。アクセスなどのタイムラグがないのもひとつの要因。それにも増していいのが、やはりホラーチックな雰囲気。また、ゲームオーバーになったときの絵がたくさん用意されているところもよかった。変わった物が好きという人にオススメ。

(福岡県／北浦えり・23歳)

辛いつぶやき

覚えゲーという言葉がぴったり合う。とにかく難易度が半端じゃない。敵の動きに合わせてキー入力をするのだが、画面になんにも表示されないので、いつ入力していいのか、どれを入力すればいいのかがまったくわからない。せめて矢印などの画面表示を入れてほしかった。また、非常に残酷すぎる描写には、思わず言葉をなくしてしまった。低年齢向けのアニメみたいなものだと思ったのだが、この絵はとてもじゃないが小さな子には見せられない。まだコミカルタッチだからいいのだが、やっていることはジェイソンよりひどい。とにかく、気軽なプレイを期待して買ったのは間違いだった。

(神奈川県／ただのサラダ・31歳)

メーカーからひと言

見栄えのあるアニメと好きな展開を選べるマルチシナリオが、今までのアニメゲームとは一線を画するものになっています。やればやるほどハマりますので、何度もトライしてください。(ココナッツジャパンエンターテイメント　広報　ますます)

3位

平和パチンコ総進撃

●発売日／発売中(10月4日)
●発売元／ナグザット　●開発元／ナグザット　●価格(税別)／7800円
●ジャンル／パチンコ
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／16・プレイデータ
●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので
割合はだしません

甘いささやき

パチンコゲームは、やはり実機か実機でないかでだいぶ変わってくると思う。この『平和』は、平和の実機を4台シミュレートしている。その中でもやはり、人気の大三元が入っているのはうれしい。思い出深い機種で遊べるとあれば、自然と入れ込みようも変わってくる。台数はそれほど多いと言えないが、熱中してプレイすることができた。

(群馬県／鈴木一郎・23歳)

辛いつぶやき

パチンコゲームの命ともいうべき、玉の軌道がかなりおかしい。実機をシミュレートしているようだが、とてもそうは思えなかった。原因として、釘調整のあいまいさが挙げられる。曲げられるのは8方向に1段階だけ。とても信じられない。こんなんで、微妙な玉の軌道を再現できるわけがない。

また、ご褒美みたいなのがなんにもないので、達成感といったものがまったく感じられなかった。本物のパチンコは換金や景品が目的。ゲームではそれができないので、なにかしらの要素を入れるのは当然では？

(石川県／石川啄木・25歳)

メーカーからひと言

確かに換金や景品が目的ではあるのですが、基本的に違法なのでゲームに取り入れられないんです。本当は入れたいんですけど。言いたいことはわかるんですが。うーん、難しい問題だ。(ナグザット　きむりん)

5位

南の島にブタがいた
ルーカスの大冒険

●発売日／発売中(10月10日)
●発売元／ヴァージン　インタラクティブエンターテインメント　●開発元／スコラ
●価格(税別)／5800円　●ジャンル／アクションパズル　●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／2・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー

ハガキが足りないので
割合はだしません

甘いささやき

アクションとパズルが一緒になったこのソフト。アクションの内容自体は、かなり簡単な部類に入り、一見ファミコンを思わせるグラフィックだが、パズルの方は結構楽しめた。ルールは簡単で、すぐ把握できるのだが、これがかなり考えさせられる問題ばかりである。数も隠し面を入れて32個と豊富。頭の体操として、最適な1本だ。

(岐阜県／紅もどき・19歳)

辛いつぶやき

設定がまったくわからん。なぜブタなのか、なぜパズルを解くのか、なぜアクションがあるのか。アクション部分は、とてもサターンのゲームとは思えないできで、ステージはとても短い。おまけに、敵の動きは単調。使っている色数が少ないので、見栄えもあまりよくない。これなら、アクションをなくしてパズルだけにすればよかったのではないのか。せっかくパズルの方はIQテストみたいなもので楽しめたのに。パズルだけの構成ではいけなかったのでしょうか。

(北海道／じゃが・24歳)

メーカーからひと言

32種類のパズルは簡単なものから難しいものまで揃い、家族全員で楽しめます。ただ、アクション部分が弱かったのはご指摘のとおりかも…。今後改善していきたいと思います。(ヴァージン　インタラクティブエンターテインメント　宣伝課　安井)

6位
本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン

●発売日／発売中(10月10日)
●発売元／ビデオシステム
●開発元／ビデオシステム
●価格(税別)／7800円
●ジャンル／麻雀
●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1・プレイデータ
●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

深夜にやっている同名の番組が好きなので迷わず買った。出演者全員、喋りまくりながら麻雀をする。本当に人間とやっているかのようだ。とくに室井さんのセリフは、さすが女優と思わせてくれるほどの熱の入れよう。アフレコの慣れがあるのかもしれないが、ここまで感情を込めてくれていると、プレイしていて気持ちがいい。加えて、打ち方もその人の個性が出ていて非常に良い。でかい手を狙う人もいれば、せこくせこくあがろうとする人もいる。麻雀ゲームのおもしろさは、いかに演出をうまく見せるかだと思う。

（大阪府／やっぱり猫が好き・25歳）

辛いつぶやき

麻雀を打っているときのセリフがうざったい。キャンセルすることはおろか、カットすることもできない。それから、独特の割れ目ルールもいらない。おもしろいかと思ったが、点数計算がややこしくなるだけ。一発逆転ができるような措置なんだろうけど、確立されたルールをいじるのはどうかと思う。結局は運次第というのが納得いかない。

（和歌山県／パネルでポン・19歳）

メーカーからひと言

商品のウリを伝えるのが広報の仕事。それをご理解されずに購入されたことを反省。それは、フェラーリを買った人がこの車は速せぎると言うようなこと。ちょっと極端かも。

（ビデオシステム 広報 ZAP）

7位
actua SOCCER

●発売日／発売中(10月4日)
●発売元／ナグザット
●開発元／グレムリン
●価格(税別)／5800円
●ジャンル／サッカー ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／4・プレイデータ
●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

基本のサッカー部分があんまりできはよくないんだが、拍子の抜けた実況がたまらない。実況というより感想を述べているといった感じのものなんだが、よく洋画の吹き替えで聞く、有名な声優を使っているのがいい。言っていることは、ボールを持った人物名だったり、主審にちゃちを入れたりと、ほんとにどうしようもないことなんだが、なんだか許せてしまうのだ。緊迫感はないんだが、おおらかな気持ちで遊べる1本だ。

（新潟県／サイクロン・23歳）

辛いつぶやき

オープニングからゲームまで全体的に不親切な作りである。表示が英語、チーム選択のしづらさ、タイトル画面と一緒のロード画面。まあ、それは環境のことだから我慢はできるが、肝心のゲーム部分ができていないのは我慢ならない。画面外の状況がわからない、鬼のようにうまいキーパー、フィールドの大きさの違和感など。いくら多くの世界のチームを入れたからといって、肝心の部分がおざなりなのはどうか？

（東京都／大林慶太・17歳）

メーカーからひと言

海外ゲームなので「わかりにくい&操作しにくい」があると思いますが、ゲームはできているんですよ。慣れればオーバーヘッドもスライディングも思いのまま。やり込んでください。（ナグザット きむりん）

8位
麻雀大会II Special

●発売日／発売中(10月4日)
●発売元／光栄 ●開発元／光栄
●価格(税別)／6800円
●ジャンル／麻雀
●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／128・プレイデータ
●コンティニュー等／なし

ハガキが足りないので割合はだしません

甘いささやき

サターンを見回すと、意外に本格派麻雀が乏しい。このゲームを選んだ理由は、ずばり思考ルーチンがしっかりしているからである。このゲームのウリであり、実戦に近いと思われる。インチキなしは高い役ができにくいと言われるかもしれない。しかし麻雀のおもしろさは、高い役を追求するところにあると思う。その意味で期待を裏切っていない。

（山梨県／サスケ・ムラサメ大佐）

辛いつぶやき

ポリゴンキャラの幅広い顔ぶれと、それぞれのセリフで初めは楽しいのですが、一通り遊んでしまうと、ゲームの目的が隠れ雀士を登場させるだけになってしまいます。そのためには最強対戦で3回勝たないといけないのだけど、1万Gためるのが面倒くさく、1回勝ったら初めからやり直し。繰り返すのを考えたら、急につまらなくなりました。対戦に勝ったら、その人物のムービーが見られるとかアイテムがもらえるとか、麻雀以外の楽しみもあると熱中できたと思います。

（島根県／みさべえ・26歳）

メーカーからひと言

思考ルーチンをお褒めいただいたのは嬉しいですね。こういった実戦向きの本格派麻雀ゲームは、意外と少ないように思います。光栄らしい味付けも楽しんでいただければ2度オイシイ、オススメ品ですよ。

（光栄 広報 矢澤）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製のテレカ&ソフト引き換え券を進呈

引き換え券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌26号に掲載分のゲーム批評を大募集／ ハガキか封書に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「良い」か「悪い」、④住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P69のあて先まで送ってね。批評文掲載者には、サターンFAN特製テレカとゲームソフト引き換え券をプレゼントだ／ 締め切りは当日必着だから、くれぐれも注意してね。

さて、またまた掲載される批評文を書くためのコツを伝授。批評文は、ただ長く書けばいいというわけではない。できるだけ簡潔に書いているほうが、読む側としてはいいのだ。それから、過剰表現はあまりよくない。なぜ、そう感じたのかを書いてほしい。感情まかせに書くのは割と簡単だけど、読む側はあまり気持ちのいいものではないぞ。これらのことに注意すれば、掲載の確率もぐっと上がるぞ。応募待ってるよ／

しめきり11月26日(当日必着)

No.26の批評対象

- セクシーパロディウス
- パップ・ブリーダー
- LULU
- アースワーム・ジム2
- 伝説のオウガバトル
- サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- リグロード サーガ2

SATURN SOFT Extra Review
サターンソフト エクストラ レビュー

2D、3D人気タイトル勢揃い

今号は、未だ人気衰えぬジャンル「格闘アクション」。サターン本体の大きなけん引役となった『バーチャファイター』を始め、2Dの王様『ヴァンパイアハンター』など、大物ソフトの熱いお便りが集まったぞ。

今までに発売されたサターンのソフトすべてに再び光をあてるこのコーナー。毎号1つのジャンルを決め、その中から思い入れのあるソフトについて熱く語ってもらう。ただ単におもしろいところやつまらないところを述べるのではなく、そのゲームから受けた影響、期待とのギャップなど、どうしても言いたい数々の思いをぶつけてもらう。やり尽くした強者だけが語れるコーナーだ。

バーチャファイター

『バーチャファイター』も今やシリーズ3作目がリリースされ、もはや初代『バーチャ』には、誰一人見向きもしなくなった。やはり新しいゲームが出ると古いものが淘汰されるというのは、いつの時代でも同じこと。格闘ゲームの続編ともなればなおさら。僕も『2』や『3』に慣れてしまった今、サターン版はプレイしていないし、する気もない。だが、『バーチャ』がその後の格闘ゲームに多大な影響を与えたことは、もはや周知の事実。ポリゴンで動くキャラを初めて見たときの衝撃というのは『2』や『3』を見たときとは比べものにならなかった。サターン版への移植も、最初はできるかどうか眉つばものだったが、いざ蓋を開けてみればゲームの操作感覚や技がヒットしたときの感触など、見事なまでに再現されている。確かにポリゴン欠けやキャラクタが一回り小さくなったという点もあるにはあるが、そんなことは作品自体のおもしろさを損なうものではない。

そもそも『バーチャ』の偉大なところって、プレイヤーの腕に比例して画面上のキャラが強くなるところにある。例えば、『ストII』のリュウやケンの能力が「10」でこれをプレイヤーが日々『ストII』を練習することで、100まで上昇することができたとする。でも『バーチャ』はそうじゃない。日々の鍛練によって10の能力しかないジェフリーが200、300の強さを発揮するのだ。この部分が従来の対戦格闘ゲームにない独自の魅力。ゲームには「次にプレイしたときはこうやろう」という戦略を練るくらいの奥深さがないといけない。まさに『バーチャ』はそれを兼ね備えたソフトであると言える。

そして最後に、僕が『バーチャ』を好きで好きでたまらない理由を一つ。それはプロレス技というものを、ゲーム上であれほどリアルに再現してくれたこと。それまでのプロレスゲームは、キャラが2D表示によるもので、技をかけても、何となく痛快さがなかった。しかし、ウルフのジャーマンやジャイアントスイング、ジェフリーのアイアンクローやバックブリーカーに心打たれた人は多いのでは。ゴールデンアームボンバー（転身背咽掌）や通天閣ドライバー（スプラッシュマウンテン）まであっては、プロレスマニアでも納得する。このノウハウを生かし、AM2研の方々には、ぜひポリゴンプロレスゲームを作っていただきたい。

（大分県／がんばれ／小鹿社長）

ヴァンパイアハンター

業務用からの移植作ということで、まずはそのゲーム性から語らせてもらう。

何と言ってもこのゲームの特徴といったら、キャラパターンの多さだろう。まあこれは前作の『ヴァンパイア』の方が衝撃は大きかったので、そのときの話をさせてもらう。当時これを見た僕は、驚嘆のあまりその場から何時間も立ち去ることができなかった。デミトリのファイアを食らったときの、キャラクタごとの細かい描写。とくにサスカッチがシェーをするのには笑ってしまった。このキャラパターンの多さは『ハンター』でも損なわれることはなかった。

次にシステム周りについて。ここはやはりチェーンコンボについて語るべきだろう。『ヴァンパイア』にもこれは存在したのだが、はっきり言ってこれをやるにはそれなりのテクニックが必要であった。しかし、『ハンター』になり、これを出すのが容易になったのは良いこと。技が1発入れば、自分がミスしない限り何発か技をつなげられる爽快感。ただし、そうなってはゲームバランスが崩れてしまう。が、そこはカプコン。ちゃんとダメージの調整がされ、見事なバランスに仕上げている。簡単に言うと、同じ技でも通常時にヒットさせたのと、チェーンコンボ時にヒットさせたのとではダメージの量が違うという措置がなされたわけ。勝負が早く着くでもなく長引くでもなく、まさに絶妙のバランスといっていいだろう。このチェーンコンボにより『ハンター』のゲーム性は大きく向上し、奥の深いものになった。

そして最後に、移植度についてだが、その高さはかなり高い部類に入るだろう。キャラパターンの減少はあるが、同キャラに限りパターン数が増える裏技が入っているのでよしとしよう。それ以外は、少しロード時間が長いだけで、家庭用ソフトとしてみれば最高のできではないのか。

最近、カプコンは業務用ソフトを即座に移植してくれる。ある雑誌のインタビューでカプコンの偉い人が言っていたが、業務用のタイトルは家庭用を見越して同時に作っている、と。ユーザーとしてはかなり嬉しいことである。しかし、このときその人も言っていたが、家庭用のレベルで作っているから、クォリティが低いものになっている、と。だが、私から言わせていただくと、『ZERO2』ぐらいのレベルであるのなら十分ではないのか、常に家庭で遊ぶ人のことを念頭に入れて作ってくれるのは、むしろ感謝すべきではないか、と。これからもカプコンには、ぜひこの姿勢を崩さないで欲しい。

（東京都／ソンソン大好き・22歳）

NINKŪ－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～

背景にポリゴンを使用し、キャラクタをアニメパターンで構築したこのゲーム。テレビCMで見たときは、かなりおもしろそうだと思ったが、実際は「忍空」のキャラがでるだけのゲームであった。発売後すぐに買っただけに、このゲームに対する僕の不満は数限りない。怨んでも怨みきれないとはこのことか。

例えば、キャラパターンの異常なまでの少なさ。格闘ゲームのおもしろさを計るときに、どれだけそのキャラが動くか？　というのがあると思う。技数が少なければ、必然的に攻防が単調になり、飽きるのが早くなってしまうからだ。この部分で、もうすでにダメ。使用するボタンは3つとシンプルなのはいいが、必殺技の少なさも手伝って、キャラパターンが物足りなく感じられる。

おまけに動きもギクシャクしている。もし、これから中古で安く売られているこのゲームを買う人がいたら注意されたい。サターン版『ヴァンパイアハンター』や『ストゼロ』をやったことのある人ならなおさらだ。わずか10数秒のテレビCMでは、画面がコロコロ切り替わるため『忍空』程度のゲームでも、良く見えてしまうのが災いしてしまった…。

しかも、基礎的な部分が雑な作りであるのに、笑えないギャグ技を入れているので、さらにムカツクことこの上ない。サターンには良質な格闘ゲームが揃っているにも拘らず、このようなゲームを出すセガの姿勢には憤りを感じる。ギャグ技をつけたくらいで、忍空ファンが納得するとでも思ったのだろうか。きっと原作者も泣いているに違いない。これがサターンで『バーチャ2』をだした同じメーカーかと思うと…。

そもそも短期的なヒットしかしないキャラクタを題材にしたゲームを作ることは、必然的にゲームを作り込む時間が短くなることにつながるのではないのか？　もし作りたいのなら、長期にわたって読者に指示されているキャラを使ったゲームにするべきだ。そうすれば、ゲーム制作にも幾分余裕ができ、いい作品ができるのではないのか。単なるキャラクタ人気に便乗した金儲け的なゲームをだすことだけはやめてほしい。

（埼玉県／TDK・23歳）

RANKING STREET

前人気 & 移植希望 RANKING ランキング

前人気 RANKING BEST30

いよいよ大型タイトルの発売ラッシュが近づいてきた今号。それに伴い、前号7位だった『エネミー・ゼロ』が3位にランクアップ。今までトップ10に入ってくるものの、上位に食い込めなかった今作だったが、マルコン対応、セーブとロードの回数が決められているなど、その斬新な内容が明かされるにつれ、人気も上がってきた。その他では、『きゃんバニ2』が9位に。緻密に描き込まれたグラフィック、マルチエンディングの採用など、前作を凌ぐ内容が公開され人気が急上昇。この先上位に食い込むのは必至だろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	下級生	エルフ	未定	287
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	11月29日	245
3	7	エネミー・ゼロ	ワープ	12月13日	217
4	3	同級生2	NECインターチャネル	未定	209
5	6	グランディア	ゲームアーツ	'97年春	192
6	4	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン	'97年1月14日	190
7	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	12月27日	182
8	9	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	バンダイ	12月6日	168
9	15	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	12月20日	155
10	10	ドラゴンナイト	エルフ	未定	129
11	13	タクティクス　オウガ	リバーヒルソフト	12月13日	119
12	12	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	バンダイ	'97年春	115
13	19	銀河英雄伝説	徳間書店	12月6日	113
14	8	ルナ〜エターナルブルー〜	角川書店／ゲームアーツ	'97年	111
15	11	スレイヤーズ(仮称)	角川書店	'97年春	89
15	15	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル	未定	89
17	15	バーチャコップ2	セガ	11月22日	83
18	20	ときめきミュージックCD1(仮称)	コナミ	未定	67
19	―	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	12月20日	63
20	15	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	'97年春	60
21	21	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	'97年2月	59
22	―	ダービースタリオン(仮称)	アスキー	未定	52
23	23	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	セガ	12月20日	51
24	―	メルティランサー　〜銀河少女警察2086〜	イマジニア	12月13日	47
25	28	探偵　神宮寺三郎　未完のルポ	データイースト	11月29日	46
25	―	ゼロヨンチャンプ DooZy-J　Type-R	メディアリング	'97年春	46
27	29	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	ハドソン	未定	45
28	25	卒業S	NECインターチャネル	未定	41
29	―	スーパーパズルファイターII X	カプコン	12月6日	38
30	初	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定	37

移植希望 RANKING BEST10

セガの人気格闘タイトル『バーチャファイター3』と『ラストブロンクス』が相次いで移植を決定。移植の希望が高かっただけに、今号は少し寂しいランキングだ。上位陣の変動はなく、相変わらず『バイオハザード』が1位の座を不動のものにしている。下位陣からはPSの『新スーパーロボット大戦』が、発売が近づいたことで票を伸ばし、6位にランクインした。と同時に、今までの常連でこの作品の前作である『第4次』は圏外へ。シリーズものの宿命か、この先の復活することはないだろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	バイオハザード(プ)	カプコン	アドベンチャー	92
2	2	ファイナルファンタジーVIII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	66
3	5	ドラゴンクエストVI(ス)	エニックス	ロールプレイング	40
4	4	ときめきメモリアル　プライベートコレクション(プ)	コナミ	その他	36
5	6	テイルズ　オブ　ファンタジア(ス)	ナムコ	ロールプレイング	31
6	―	新スーパーロボット大戦(プ)	バンプレスト	シミュレーション	27
7	―	ああっ女神さま(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	26
8	―	D&D® シャドーオーバーミスタラ(業)	カプコン	アクション	22
9	―	蒼穹紅蓮隊(業)	ライジング	シューティング	18
10	―	レイストーム(業)(プ)	タイトー	シューティング	17

メーカーに直撃スペシャル

第15弾 移植希望の日々

ウェーブランナー

まず初めは、ゲームセンターで絶賛稼働中の体感ゲーム『ウェーブランナー』について、セガAM2研の笠原さんに、移植がありえるのかどうかお話を伺った。現在ちまたで人気があるマリンスポーツ、2人乗りプレイができるとあって人気が徐々に上がってきたこの作品。果たして移植はあるのか。

「『ウェーブランナー』は、まだアーケードに登場したばかりなので、具体的に移植するかどうかは決定しておりません。しかし、アーケードでユーザーの支持を受ければ、移植の可能性は高くなります。まずは、アーケードを存分に楽しんでください」

と、移植されるかはまだわからないみたいだ。が、次々とアーケードからの移植を決めているセガだけに、みんなの要望が高まれば、移植はまず間違いないのでは？

タワードリーム

続いては、SFCで発売されたばかりのボードゲーム『タワードリーム』の可能性について、アスキーの小池さんにお話を伺った。発売が若干延びた今作だが、今でも根強い人気を誇るボードゲーム『いただきストリート』に続くゲームということで注目されている。果たして移植はありえるのか？

「発売時期や対応機種など、詳しいことはまだなにも決まっていませんが、続編を作りたいという話はすでにスタッフの間で持ち上がっています。決定しだい、お伝えできるでしょう」

なんと爆弾発言が！　サターンかどうかわからないとのことだが、みんなの声が集まれば、きっとサターン用に作ってくれるだろう。これはもう、期待するしかないね。

※このデータは本誌22号の読者アンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(ス)はスーパーファミコン、(プ)はプレイステーション、(パ)はパソコンを表します。

RANKING STREET

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム　ゲーム　ランキング

『エターナル』以外の新作タイトルは低迷。『サクラ』独走状態続く

初登場ソフトの人気が、いつもよりぐっと低かった今号のランキング。パチンコ、麻雀、スポーツなど、ビッグヒットにつながりにくいジャンルが多かっただけに、これも仕方のないことか。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意してほしいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に収まりやすく、順位的にも他のソフトとダブつくことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトはプレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。また、過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

順位	前号	歴順※	投票人数	ゲーム名	＋	－	総合
1	1	2	479	サクラ大戦	2020	11	2009
2	2	13	320	ストリートファイターZERO2	1058	111	947
3	4	1	324	バーチャファイター2	968	214	754
4	3	4	305	ときめきメモリアル～forever with you～	946	194	752
5	5	20	235	同級生if	669	77	592
6	6	23	196	ファイティングバイパーズ	562	73	489
7	7	14	222	野々村病院の人々	559	80	479
8	15	45	120	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	336	29	307
9	8	15	138	ドラゴンフォース	332	46	286
10	10	11	151	ヴァンパイアハンター	361	88	273
11	9	12	130	真・女神転生　デビルサマナー	330	64	266
12	13	18	94	ポリスノーツ	285	22	263
13	17	8	93	パンツァードラグーン　ツヴァイ	255	16	239
14	11	9	108	NiGHTS into dreams...	271	35	236
15	14	19	94	THE KING OF FIGHTERS'95	263	30	233
16	19	7	101	セガラリー・チャンピオンシップ	237	36	201
17	23	36	54	三國志V	180	12	168
18	12	10	102	魔法騎士レイアース	222	57	165
19	初	69	47	エターナルメロディ	145	8	137
20	20	53	68	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	140	16	124
21	16	40	91	新世紀エヴァンゲリオン	170	48	122
22	22	24	61	アイドル雀士スーチーパイII	134	14	120
23	29	58	53	グレイテストナイン'96	133	17	116
24	20	28	85	ガーディアンヒーローズ	176	64	112
25	24	6	57	バーチャコップ	114	15	99
26	27	120	55	リアルバウト餓狼伝説	124	29	95
27	25	30	30	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	87	1	86
28	18	79	103	アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～	202	119	83
29	30	29	46	ストリートファイターZERO	95	19	76
30	42	66	90	きゃんきゃんバニー・プルミエール	152	80	72
31	11	－	53	NiGHTS into dreams...	106	36	70
32	37	54	47	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	99	33	66
32	28	52	50	デカスリート	102	36	66
34	30	39	55	機動戦士ガンダム	115	55	60
35	35	73	30	サターンボンバーマン	62	10	52
36	39	33	30	Wizard's Harmony	59	13	46
36	26	80	27	プリンセスメーカー2	57	11	46
38	36	21	35	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	79	34	45
39	39	－	22	真・女神転生デビルサマナー　スペシャルBOX	53	10	43
40	32	25	25	ダライアス外伝	49	9	40
41	34	22	30	レイヤーセクション	57	18	39
42	48	329	16	STRIKERS 1945	40	3	37
43	72	50	53	バーチャファイターキッズ	83	50	33
43	初	－	12	ウイニングポスト2　プログラム'96	37	4	33
45	64	68	11	SEGA AGES/スペースハリアー	33	1	32
45	47	93	11	マジカルドロップ2	32	0	32
47	51	140	17	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	35	4	31
48	67	112	11	ホーンテッド・カジノ	34	4	30
48	38	235	27	信長の野望・天翔記	51	21	30
50	57	63	18	スナッチャー	37	9	28
51	32	74	14	神秘の世界エルハザード	26	1	25
52	59	44	10	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ	27	4	23
53	72	31	18	F-1 Live Information	36	14	22
53	初	－	7	アンジェリーク Special　プレミアムBOX	27	5	22
55	62	26	29	ビクトリーゴール'96	49	31	18
56	48	224	8	SEGA AGES/アウトラン	21	4	17
56	45	47	18	三國志IV	33	16	17
56	43	55	7	SEGA AGES/アフターバーナーII	17	0	17
59	72	83	13	パズルボブル2X	22	7	15
59	48	117	22	ダークセイバー	37	22	15
61	215	311	20	月花霧幻譚～TORICO～(げっかむげんたん～トリコ～)	31	17	14
61	55	111	9	サイバードール	21	7	14
63	122	95	10	三國志　英傑伝	21	8	13
64	45	104	17	アンジェリーク Special	38	26	12
65	80	64	8	ソニックウィングススペシャル	15	4	11
65	70	164	12	スーパーリアル麻雀PVI	18	7	11
67	144	197	3	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	10	0	10
67	58	38	11	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	18	8	10
69	241	35	8	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	15	6	9
69	156	72	5	SEGA AGES/宿題がタントアール	13	4	9
69	64	84	11	極上パロディウスだ!　DELUXE PACK	18	9	9
69	60	226	7	DX人生ゲーム	13	4	9
69	43	121	13	スーパーリアル麻雀PV	22	13	9
74	86	165	8	ウイニングポストEX	18	10	8
74	72	－	2	真・女神転生　デビルサマナー～悪魔全書～	8	0	8
76	188	139	13	The Tower	16	9	7
76	－	192	4	Body Special 264	8	1	7
78	280	175	16	水滸演武～風雲再起～	28	22	6
79	215	310	3	サンダーホークII	7	2	5
79	122	107	4	柿木将棋	8	3	5
79	70	115	20	ワールドヒーローズパーフェクト	26	21	5
79	初	181	1	Turf Wind～武豊　競走馬育成ゲーム～	5	0	5
83	144	－	2	トーナメント・リーダー	4	0	4
83	133	90	4	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	8	4	4
83	108	331	1	キュービックギャラリー	4	0	4
83	95	－	7	メタルブラック	10	6	4
87	156	298	4	アクアワールド　海美物語	6	3	3
87	95	76	4	四柱推命ピタグラフ	6	3	3
87	68	291	3	ばくばくアニマル　～世界飼育係選手権～	5	2	3
87	初	－	1	麻雀大会 Special	3	0	3
87	－	307	1	ゲームの鉄人　THE上海	3	0	3
92	264	233	5	提督の決断II	8	6	2
92	234	246	2	EMIT　バリューセット	4	2	2
92	103	178	9	ルパン三世　THE MASTER FILE	12	10	2
92	88	－	3	日灼けの思い出+姫くり	3	1	2
92	－	－	1	プラドルDISC Vol.3　大島　朱美	2	0	2
97	280	272	3	GOTHA II・天空の騎士	5	4	1
97	253	5	19	THOR～精霊王紀伝～	27	26	1
97	241	59	18	3×3EYES～吸精公主～S	28	27	1
97	228	101	1	アメリカ横断ウルトラクイズ	1	0	1
97	215	162	19	卒業II　ネオ・ジェネレーション	29	28	1
97	179	86	1	タイタンウォーズ	1	0	1
97	133	216	3	イエロー・ブリック・ロード	5	4	1
97	122	258	3	毎日替わるクイズ番組　クイズ365(サンロクゴ)	4	3	1
97	108	41	2	麻雀悟空　天竺	2	1	1
97	108	43	35	デイトナUSA	44	43	1
97	108	105	7	スーパーリアル麻雀グラフィティ	10	9	1
97	88	248	10	ときめき麻雀グラフィティ　～年下の天使たち	10	9	1
97	88	57	15	グラディウス　デラックスパック	22	21	1
97	72	116	5	アイドル雀士スーチーパイ　REMIX	5	4	1
97	55	－	13	2度あることはサンドアール	16	15	1
97	－	294	2	奥寺康彦の世界を目指せ　サッカーキッズ(入門編)	2	1	1
97	－	－	3	ライフスケイプ　生命40億年はるかな旅	3	2	1
114	156	147	2	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	4	4	0
114	133	219	2	本格プロ麻雀　徹萬 SPECIAL	1	1	0
114	122	199	6	松方弘樹のワールドフィッシング	10	10	0
114	64	316	22	誕生S～Debut～	28	28	0
118	208	－	1	ハートビート　スクランブル	0	1	-1
118	195	212	3	ぐっすんおよよS	4	5	-1
118	156	71	2	アイルトン・セナ　パーソナルトーク～Message for the future～	4	5	-1
118	156	264	1	DEFCON5	0	1	-1
118	144	154	1	ファーザー・クリスマス	0	1	-1
118	108	134	3	プロ麻雀　極S	2	3	-1
118	103	325	12	慶応遊撃隊　活劇編	16	17	-1
118	95	215	10	ガンバード	13	14	-1
118	80	266	3	大牌砦(だいとりで)	4	5	-1
118	初	－	1	本格四人打ち　芸能人対局麻雀　われめDEポン	0	1	-1
118	初	251	1	平和パチンコ総進撃	0	1	-1
118	初	289	2	南の島にブタがいた　ルーカスの大冒険	1	2	-1
118	－	293	2	GAME-WARE Vol.3	2	3	-1
131	253	150	1	EMIT Vol.1～時の迷子～	0	2	-2
131	195	281	2	バーチャファイターCGポートレート Vol.7(舜帝)	0	2	-2
131	188	－	1	鉄球～TRUE PINBALL～	0	2	-2
131	179	304	2	ゲームの達人2	2	4	-2
131	156	253	1	ぱっぱらぱおーん	0	2	-2
131	156	290	3	Destrucion derby	3	5	-2
131	80	190	4	ロードラッシュ	4	6	-2
131	－	168	4	女子高生の放課後…ぷくんパ	3	5	-2
131	－	267	1	PDウルトラマンリンク	0	2	-2
140	234	113	1	レボリューションX	0	3	-3
140	228	297	1	ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ	0	3	-3
140	208	92	14	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-#01"闇の扉"	21	24	-3
140	179	－	4	ポポイっとへべれけ	5	8	-3
140	156	261	3	メタルファイター MIKU	1	4	-3
140	144	－	1	実戦麻雀	0	3	-3
140	144	146	2	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ジャッキー・ブライアント)	0	3	-3
140	144	318	1	ゲン　ウォー	0	3	-3
140	133	223	1	バーチャファイターCGポートレート Vol.4(パイ・チェン)	0	3	-3
140	133	153	2	NBA JAM　トーナメントエディション	0	3	-3
140	108	205	9	エイリアン　トリロジー	8	11	-3
140	95	283	2	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	0	3	-3
140	80	141	1	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	0	3	-3
140	72	243	1	サンダーストーム&ロードブラスター	0	3	-3
140	－	126	2	ギャルズパニックSS	0	3	-3
140	－	144	2	BUG!　ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	2	5	-3
140	初	296	2	actua SOCCER	0	3	-3
157	228	286	4	フィッシング甲子園	3	7	-4
157	195	222	1	ナイトストライカーS	0	4	-4
157	195	262	2	シーバス・フィッシング	0	4	-4
157	195	193	1	サイベリア	0	4	-4
157	179	305	1	クァンタムゲートI　～悪夢の序章～	0	4	-4
157	156	210	1	激烈パチンカーズ	0	4	-4
157	156	187	1	プレイボーイカラオケ　Vol.2	0	4	-4
157	156	317	1	ビッグ一撃!パチスロ大攻略　ユニバーサルミュージアム	0	4	-4
157	108	306	5	ドラえもん　のび太と復活の星	6	10	-4
157	108	311	1	エアーマネジメント'96	0	4	-4
157	103	100	1	疾風魔法大作戦	0	4	-4
157	－	328	4	踝(くるぶし)兄弟劇場第一巻　麻雀編	5	9	-4
157	初	－	1	ブレインデッド13	0	4	-4
157	－	－	3	バーチャファイター　リミックス(通信対戦版)	0	4	-4
157	－	263	1	サイコトロン	0	4	-4
157	－	－	1	エンジェルパラダイスVol.2　吉野公佳　いっしょにいたい in Hawaii	0	4	-4
173	253	48	4	STEAMGEAR MASH～スチームギア　マッシュ～	3	8	-5
173	241	135	1	ロードランナー　レジェンドリターンズ	0	5	-5
173	234	334	2	HAT TRICK HERO S	0	5	-5
173	215	236	1	オフワールドインターセプターエクストリーム	0	5	-5
173	195	210	1	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	0	5	-5
173	156	173	1	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	0	5	-5
173	156	301	1	エンジェルパラダイスVol.1　坂木優子　恋の予感　in Hollywood	0	5	-5
173	156	－	7	アイドル麻雀　ファイナルロマンスR	5	10	-5
173	144	206	2	痛快!スロットシューティング	0	5	-5
173	144	300	6	でろーんでろでろ	5	10	-5

※データは本誌22号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象ソフトは、今年10月10日までに発売されたサターンソフトで、おもしろかい、つまらない別にそれぞれ＋、－のポイントで集計を行い、＋から－を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています，なお、ポイントのうち分けは、1位…5ポイント、2位…4ポイント、3位…3ポイント、4位…2ポイント、5位1ポイントとなっています。表中の色の濃い部分は、ゲーム成績表の批評対象である10月4～10日に発売されたソフトです。

順位	前号	歴順※	投票人数	ゲーム名	+	−	総合
173	133	295	1	新型くるりんPA／	0	5	-5
173	122	138	1	ブラックファイアー	0	5	-5
173	108	257	1	ピンボールグラフィティ	0	5	-5
173	95	157	1	ウルトラマン図鑑	0	5	-5
173	61	332	16	ゆみみみっくす REMIX	24	29	-5
173	−	176	1	戦略将棋	0	5	-5
173	−	209	7	ザ・ハイパーゴルフ　〜デビルズコース〜	5	10	-5
173	−	−	3	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	0	5	-5
191	215	218	2	麻雀巌流島	0	6	-6
191	208	288	3	必殺／パチンココレクション	1	7	-6
191	188	273	3	アイレムアーケードクラシックス	0	6	-6
191	156	299	3	マジカルドロップ	2	8	-6
191	156	−	2	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ウルフ・ホークフィールド)	0	6	-6
191	156	228	2	グッドアイランドカフェ・飯島愛	0	6	-6
191	133	292	2	上海　万里の長城	0	6	-6
191	133	169	2	Break Thru／	0	6	-6
191	122	203	2	プレイボーイカラオケ　Vol.1	0	6	-6
191	108	−	2	将棋まつり	0	6	-6
191	88	−	5	ロボ・ピット	5	11	-6
202	188	17	3	ジョニー・バズーカ	0	7	-7
202	179	77	2	バーチャファイターCGポートレート Vol.9(影丸)	0	7	-7
202	179	245	4	RAYMAN	0	7	-7
202	156	270	3	ブレインバトルQ	0	7	-7
202	144	−	16	首領蜂(ドンパチ)	15	22	-7
202	133	213	3	タイトーチェイスH.Q　プラス　S.C.I.	0	7	-7
202	108	191	20	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	25	32	-7
202	86	167	4	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	2	9	-7
202	52	230	27	パンツァードラグーン	30	37	-7
202	−	279	4	ゲームの達人	2	9	-7
212	293	303	2	ストリートファイターII　ムービー	0	8	-8
212	234	229	4	ブルー・シカゴ・ブルース	0	8	-8
212	234	208	6	アローン・イン・ザ・ダーク2	3	11	-8
212	228	−	4	球転界	2	10	-8
212	215	171	2	昇龍三國演義	0	8	-8
212	215	185	2	バーチャファイターCGポートレートVol.10(ジェフリー・マクワイルド)	0	8	-8
212	195	148	2	麻雀狂時代　Cebu Island'96	0	8	-8
212	195	284	6	マイ・ベスト・フレンズ〜St，アンドリュー女学園編〜	4	12	-8
212	188	321	3	ハイオクタン	0	8	-8
212	103	240	29	サンダーフォース　ゴールドパック1	37	45	-8
212	103	336	3	FIFAサッカー96	0	8	-8
212	−	145	2	一発逆転／　ギャンブルキングへの道	0	8	-8
212	−	−	7	サターンボンバーマン(通信対戦版)	5	13	-8
225	284	129	4	麻雀ハイパーリアクションR	1	10	-9
225	277	195	2	オリンピックサッカー	0	9	-9
225	195	159	7	ダライアスII	7	16	-9
225	188	204	3	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	0	9	-9
225	179	133	2	バーチャルオープンテニス	0	9	-9
225	156	106	3	バーチャルカジノ	0	9	-9
225	133	333	3	特捜機動隊ジェイスワット	0	9	-9
225	95	250	5	マスターズ　かなるオーガスタ3	2	11	-9
225	80	219	2	GALJAN(ギャルジャン)	0	9	-9
234	284	217	4	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	0	10	-10
234	272	254	4	信長の野望　リターンズ	0	10	-10
234	267	132	9	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	8	18	-10
234	228	271	5	宝魔ハンターライム　Perfect Collection	2	12	-10
234	208	287	3	HORROR TOUR	0	10	-10
234	195	256	4	クリーチャーショック	0	10	-10
234	72	239	5	野茂英雄　ワールドシリーズベースボール	0	10	-10
234	72	55	6	ザ・ホード	0	10	-10
242	272	189	5	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの福袋〜	0	11	-11
242	268	277	8	THE野球拳スペシャル　今夜は12回戦//	5	16	-11
242	249	214	4	爆笑//オール吉本クイズ王決定戦DX	2	13	-11
242	195	314	5	永世名人	4	15	-11
242	122	280	4	シュトラール　秘められし七つの光	0	11	-11
242	88	327	6	金沢将棋	3	14	-11
242	80	87	4	X JAPAN Virtual Shock 001	0	11	-11
249	259	88	14	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	13	25	-12
249	234	241	3	セガインターナショナル　ビクトリーゴール	0	12	-12
249	215	163	5	ハングオンGP'95	1	13	-12
249	122	231	7	ゲックス	5	17	-12
249	95	202	4	3Dレミングス	0	12	-12
254	259	82	5	アイドル雀士スーチーパイ Special	0	13	-13
254	252	−	5	リターン・トゥ・ゾーク	0	13	-13
254	241	184	7	麻雀狂時代　コギャル放課後編	3	16	-13
254	241	265	4	ZORK　I	0	13	-13
254	195	60	8	AQUAZONE for SEGA Saturn	6	19	-13
254	188	−	4	バーチャファイターCGポートレート Vol.3(結城　晶)	0	13	-13
254	133	122	7	WIPEOUT	3	16	-13
261	264	42	3	ラピュラスパニック	0	14	-14
261	253	313	10	リンクル・リバー・ストーリー	6	20	-14
261	249	309	7	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	4	18	-14
261	195	78	4	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代セクシーアイドル編〜	0	14	-14
261	156	62	8	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは？〜	1	15	-14
261	144	302	10	空想科学世界ガリバーボーイ	4	18	-14
261	88	275	4	AI将棋	0	14	-14
268	287	94	11	RAMPO	3	18	-15
268	268	207	8	ときめき麻雀パラダイス　〜恋のてんぱいビート	5	20	-15
268	53	32	32	ぷよぷよ通(2)	37	52	-15
271	241	259	5	NFLクォーターバッククラブ'96	0	16	-16
271	108	96	7	おーちゃんのお絵かきロジック	2	18	-16
271	53	114	7	ウイニングポスト2	2	18	-16
271	−	75	4	井出洋介名人の新実戦麻雀	0	16	-16
275	241	102	8	キング・オブ・ボクシング	5	22	-17
275	228	242	5	おまかせ／退魔業	0	17	-17
277	304	−	37	X−MEN	42	60	-18
277	295	149	5	結婚前夜	0	18	-18
277	274	34	7	デスクリムゾン	5	23	-18
277	156	337	7	ただいま惑星開拓中／	1	19	-18
281	268	118	17	七つの秘館	13	32	-19
281	144	110	4	ライズ　オブ　ザ　ロボット2	0	19	-19
281	88	170	9	くるりんPA／	4	23	-19
284	287	158	6	平成天才バカボン　すすめ／バカボンズ	0	20	-20
285	274	186	10	NINKU−忍空−〜強気な奴等の大激突／〜	4	25	-21
285	224	274	8	デスマスク	0	21	-21
285	224	315	7	GAME−WARE Vol.2	0	21	-21
285	156	160	8	テトリスプラス	1	22	-21
289	312	51	8	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	3	25	-22
289	277	131	20	峠KING THE SPIRITS	16	38	-22
289	208	142	12	出たなツインビーヤッホー／　DELUXE PACK	5	27	-22
289	208	237	16	鋼鉄霊域(スティールダム)	13	35	-22
293	297	244	10	バトルモンスターズ	3	26	-23
293	268	−	10	GAME−WARE Vol.1	4	27	-23
293	122	278	11	闘神伝URA	8	31	-23
296	95	180	7	アーサーとアスタロトの謎魔界村	0	24	-24
297	287	323	9	ロックマンX3	0	25	-25
297	−	179	8	カオスコントロール	0	25	-25
299	253	85	6	THE MAKING OF NIGHTRUTH	0	26	-26
300	296	37	8	麻・雀・天・使エンジェルリップス	0	29	-29
300	208	330	11	ビクトリーゴール	0	29	-29
302	302	67	16	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	9	39	-30
302	264	−	13	必殺／	2	32	-30
304	274	225	9	バーチャルバレーボール	0	31	-31
304	259	27	33	Dの食卓	34	65	-31
306	277	91	10	ゴジラ−列島震撼−	0	33	-33
306	234	123	11	バーチャ　フォト　スタジオ	1	34	-33
308	253	260	12	時空探偵DD　〜幻のローレライ〜	6	41	-35
309	293	227	15	湾岸デッドヒート	4	40	-36
309	282	108	10	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード	0	36	-36
311	292	269	49	ソード・アンド・ソーサリー	56	94	-38
311	224	174	11	熱血親子	1	39	-38
313	297	320	11	大冒険〜セントエルモスの奇跡〜	0	39	-39
314	310	319	10	RACE DRIVIN'	0	40	-40
314	287	198	16	モータルコンバットII　完全版	6	46	-40
316	282	151	14	輝水晶伝説アスタル	5	46	-41
317	321	125	27	爆れつハンター	20	63	-43
317	310	119	21	テーマパーク	14	57	-43
317	307	249	11	GOTHA　〜イスマイリア戦役〜	0	43	-43
317	287	136	15	バーチャレーシング　セガサターン	0	43	-43
321	284	156	26	麻雀同級生 Special	13	57	-44
321	259	255	21	ウィザードリィVI&VII　コンプリート	12	56	-44
323	303	99	36	クォヴァディス	31	76	-45
324	316	97	40	シムシティ2000	35	82	-47
325	308	234	17	グランチェイサー	4	52	-48
325	297	247	15	Wan Chai Connection	2	50	-48
327	259	285	15	燃えろ／　プロ野球'95　DOUBLE HEADER	0	50	-50
328	319	282	16	ダークシード	4	55	-51
329	224	219	18	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	6	58	-52
330	306	201	15	TAMA	3	56	-53
330	301	98	20	海底大戦争	5	58	-53
332	315	65	19	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	1	55	-54
333	312	143	25	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	13	70	-57
334	326	321	23	北斗の拳	11	69	-58
335	324	137	21	水滸演武	0	61	-61
336	322	183	31	天地無用／　魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	12	74	-62
337	320	196	17	ダイダロス	0	63	-63
338	304	128	30	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	13	78	-65
339	324	3	30	バーチャファイター	17	83	-66
339	316	276	18	学校のコワイうわさ　花子さんがきた／	0	66	-66
341	316	61	22	バーチャル　ハイドライド	4	72	-68
341	309	161	23	テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball	2	70	-68
343	328	200	19	天地無用／　魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	0	70	-70
344	330	127	23	学校の怪談	2	75	-73
345	297	89	24	MYST	6	83	-77
346	312	152	27	新・忍伝	1	83	-82
347	323	70	52	ブルーシード　奇稲田秘録伝	39	122	-83
348	329	252	37	餓狼伝説3−遥かなる闘い−	16	100	-84
349	332	155	28	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	8	98	-90
350	326	16	42	バーチャファイター　リミックス	19	116	-97
351	331	326	34	〜制服伝説〜プリティファイターX	1	121	-120
352	334	130	52	闘神伝S	15	136	-121
353	336	194	42	ゲイルレーサー	0	156	-156
354	335	188	51	ドラゴンボールZ　真武闘伝	7	163	-156
355	337	49	78	リグロードサーガ	29	187	-158
356	338	46	55	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	9	182	-173
357	333	166	63	結婚　〜Marriage〜	27	209	-182
358	339	81	90	シャイニング・ウィズダム	9	322	-313

※表中の歴順は、ゲーム成績表での歴代順位を表しています。

RANKING Report　ランキングレポート

恋愛SLG『エターナル』支持者の満足度は高し！

今号の初登場タイトルの中で、唯一上位に喰いこめたのは、19位の『エターナルメロディ』ただ1本。もはや定番となった育成型シミュレーションゲームだ。投票人数の方は全体で47人。そのうちわけはプラスポイントが145ポイント、マイナスポイントが8ポイントとなっている。購入したほとんどの人々がゲーム内容に満足している結果となった。

本作は、昨年12月29日に発売された『ウィザーズハーモニー』と同じ制作スタッフが手がけた作品。そういうこともあってか、プラスポイント投票者の中には、『ウィザーズ〜』の支持者も多く、固定ファンがついているといった感じを受ける。やわらかいタッチで描かれたキャラクタのCGが好評を博しているのも、『ウィザーズ』がリリースされたときと同様の評価だ。また、本作は『ウィザーズ〜』に比べてゲーム性が大幅にアップしている。パーティ内の主人公を中心とした恋愛関係の複雑さや、ゲームを進めれば進めるほど、明らかにされていく女の子キャラクタのデータを完成させる楽しみなど、2、3回やったぐらいでは、到底味わいつくすことのできない深い内容が人気の秘密。そのため、徐々に上位を脅かす存在になるかも。

問題解決 ●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

Game(ゲーム)研究所

久し振りの4本立てに、テンヤワンヤの研究所。しかし、いつも通り気合いの入った攻略をお届けするぞ。これを参考に完全クリアだ!

■デジタルピンボール ネクロノミコン……P78
■風水先生……P80
■パップ・ブリーダー……P82
■ブレインデッド13……P83

鮮やかなフリッパーさばきで、めざせ100億点!!

デジタルピンボール ネクロノミコン

発売日	発売中(11月15日)
発売元	カゼ
開発元	カゼ
価格(税別)	5800円
ジャンル	ピンボール
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人交代
対応周辺機器等	マルチコントローラー
バックアップメモリー	4・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

ピンボールの醍醐味であるハイスコアを狙うための、基本テクニックや狙いにくいポイントの解説。高得点の獲得できるラウンドも攻略してるぞ。

基本テクニックやラウンドに対する知識を養い、ハイスコアを狙え!

ピンボールは、フリッパーでただボールを弾いているだけでも充分楽しむことはできる。しかし、各台のルールやテクニックなどを理解していくことにより、さらに楽しむことができるようになるぞ。

ここではハイスコア獲得のための、最も基本的なテクニックや、ルールを紹介していくぞ。

⇧ジャックポットはハイスコアへの近道

確実に知っておきたいテクニック

ピンボールは、フリッパーの扱い方によって、ゲームの展開が大きく変化する。最もやってはいけないことは、フリッパーを両方上げた状態での「ダブルフリッパー」だ。これはボールが非常に落ちやすくなるので注意しよう。ほかには、ボールが「アウトレーン」から、落ちそうになった場合に有効な「台揺らし」は覚えておいて損はないぞ。

ホールディング

ボールを狙ったポイントに、確実に打ち込むために必要なテクニックが「ホールディング」だ。ホールディングとは、フリッパーを上げた状態にして、根元にボールを止めておくテクニックのこと。

注意しておきたい点は、ボールの勢いが強い場合。フリッパーからボールがこぼれ落ちることがあるので、危ないときは弾いてしまおう。

⇧「ホールディング」をマスターしなければ、高得点を望むことはできない

3つの台に共通するアドバイス

3つの台はテーマや仕掛けこそ違えど、共通しているルールや得点の稼ぎ方がある。見逃しがちなそれらのことを確実に実践していけば、より多くの得点獲得につながっていくぞ。しっかり把握せよ!

小さな積み重ねが重要

ピンボールは、特定のターゲットにボールをすべて通すことにより、特典を得ることができるぞ。

最もいい例が3箇所通すことでボーナスの倍率がアップしていく「トップレーン」だ。通した箇所はランプが点灯するが、これはフリッパーボタンを押すごとに、点灯しているランプの位置を操作できる。こまめに揃えて、ボーナス倍率をアップさせていこう。ボール打ち出し時に、通る箇所は各台いつもほぼ同じ。これを頭に入れボールの通る場所をあらかじめ空けておくのだ。また同じランプやレーンに連続してシュートしていくことにより点数や特典を獲得でき、得点は回数により増えていく。タイミングさえつかめれば、手軽に高得点が狙えるので試してみよう。

スーパーラウンド

ハイスコアを目指すために不可欠なのが「スーパーラウンド」だ。スーパーラウンド中は得点が2倍になるだけでなく、エキストラボールの数やミステリーアワードリットも2倍なることを覚えておこう。

ラウンドによっては、かなり得点に差が出るものもあるので、必ずスーパーラウンドをとれる状態にしておくことを心掛けていこう。

⇧もしこのラウンドがスーパーラウンドだったのならば、なんと100ミリオン!

©KAZe

３つの台の狙いづらいポイントと、高得点が得られるラウンドの攻略

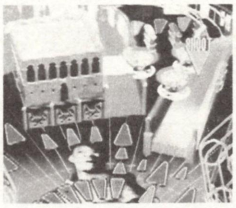
各台には狙いづらい箇所が当然ある。そんなポイントを狙うためのアドバイスをしていくぞ。

またハイスコアにつながるラウンドも、各台１つずつピックアップしているので参考にしてほしい。

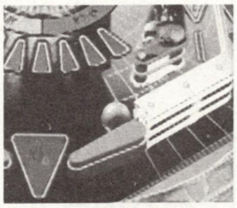
ARKHAM（アーカム）

「アーカム」は比較的遊びやすい台だ。この台の狙いづらいポイントは、中央レーンの「セーラムズ・ロード」だけ。逆に言えばこのポイントさえ攻略できれば、この台はもらったようなものだ。

中央レーンを狙うには、右フリッパーの根元で打たなくてはいけないので、まず右フリッパーでホールディングする。打つタイミングは戻したらすぐ弾くこと。コツさえつかめれば簡単だぞ。ボールの勢いをきちんと殺しておかないと、中央ランプを通りにくいので注意。



⬆この中央ランプ「セーラムズ・ロード」だけが問題なのだ

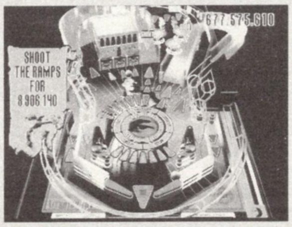


⬆フリッパーとボールの位置を、きちんと把握しておこう

ハイスコアの狙えるラウンド

デスウォーカー

このラウンドは、ボールが２つ以上あれば、ラウンド終了にならない。まずボールを落とさないよう心掛けること。マルチボール時は中央ランプよりも右ランプの方が狙いやすいので、左フリッパーにボールを集めていき、順番に打ち込めるようにしよう。

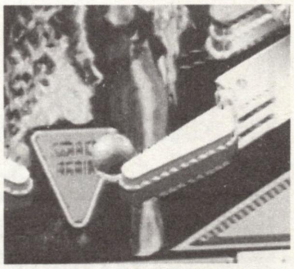


⬆テクニックさえあれば、各ランプへ交互に打ち込むこともできる

CULT OF THE BLOODY TONGUE（カルト・オブ・ザ・ブラッディ・タン）

この台は左上にもう１つフリッパーがあり、やや複雑な構成になっている。左上のフリッパーを使えば右レーン「ジャングルパス」に連続して通しやすくなる。手軽に高得点を獲得することができるのだ。

左側に位置する「ソウルホール」がこの台の狙いにくいポイントだ。ここにボールをシュートするためには、ボールに勢いがついていなければいけない。まずは、右ランプ「ルナーエンジン」に通し、右フリッパーにボールがくるようにする。ボールは右フリッパーの先端でかすめるように打っていこう。先端で打つため、タイミングがずれるとミスしやすいので気を付けろ。



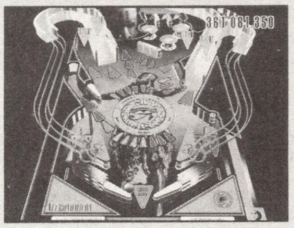
⬆本当にぎりぎりの位置で打て

⬆ホールディングしても狙えるが、かなり難しいぞ

ハイスコアの狙えるラウンド

エクリプス

連続して打っていける右レーンや、左右交互に打ち込めるランプを狙っていこう。左レーンは流れが止まってしまうので、極力打ち込まないようにすること。制限時間ぎりぎりまでねばって、「サクリフィシャルストーン」にたたき込み、高得点をゲットしろ！



⬆高得点を狙うのならば、右レーンに連続して通していこう

DREAM LANDS（ドリームランズ）

ストーリーモードでは最後にあたるこの台は、ランプやレーンが多いので、確実に狙った場所に打てるよう練習にしておこう。またこの台には、上にもう１段フィールドがあるので難易度はかなり高めだぞ。

しかし、ラウンドリットにするのが比較的簡単なので、欲をだしてスーパーラウンドを常に狙っていこう。また、マルチボールのためにボールロックをすることができるので、７ボールマルチを目指していこう。

この台は高得点獲得の可能性の非常に高い台なのだ。

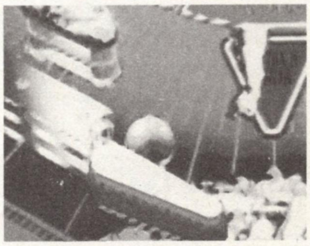
シルバーゲート

左側に位置する３つのランプやレーンの打ち分けは見た目は難しく見えるのだが、実際プレイしてみるとそうでもない。この台で、狙いにくいポイントは右ランプ「シルバーゲート」だ。ここは上段に隠れていて非常に見にくいうえ、ターゲットがあり打ち込みにくいぞ。

左フリッパーでホールディングして狙っていくのだが、「マグナシールターゲット」から落ちてくるボールは勢いが強くホールドできないので、「スターゲート」からわざとボールを落としてホールドしよう。

⬆ものの陰になっていて見にくいので、狙いづらいがやはり通せるようにしたい

ボールの打つ位置はフリッパーの根元から約ボール１つ分のところ。左右どちらのフリッパーからも上段を狙えるので、有利にゲームを進められるぞ。

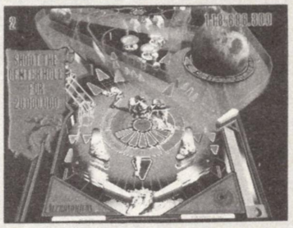


⬆何度も試して、タイミングをつかもう

ハイスコアの狙えるラウンド

ムーンビースト

「デスウォーカー」同様、ワンボールにならなければ、ラウンドは終了しないのでボールを大切にしていくこと。「エンシェント・チャンバー」は右フリッパーでの方が狙いやすいので、左フリッパーへボールがきたら、ランプに通してボールを移動させよう。



⬆打ち分けがきちんとできるのならば、高得点獲得も夢じゃない

風水師にとって重要なポイントと攻略マップを大公開!

風水先生

発売日	発売中(11月15日)
発売元	博報堂(HAMLET)
開発元	BOCTOCK
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	最低25・ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

風水師の知識を覚えるだけでもかなり苦労するこのゲーム。そこで今回は重要なポイントと中盤の5ステージまでをマップを使って攻略していくぞ。

風水師に近づくために絶対に覚えておきたいポイント

風水を学ぶ前に知っておかなければならないことがいくつかある。ここでは必要不可欠な4つのポイントと、クリアするためには絶対に欠かせない術、1～5ステージまでのアイテムを一覧表にまとめてみたぞ。

悪い土地の建物は移動する

建物が建っている土地には、悪い気が流れている場所がいくつか存在する。例えばT字路の正面や大きなカーブの外側は車の衝突事故といった危険が伴っているため、あまり良い気が流れていない。このような場所に建っている建物は移動の術を使用して違う土地にずらそう。これらの場所以外にも高低差がある所や、大きな建物が密集している場所などは、赤字黒字ランプを確認しながら黒字になる土地へ移動させよう。

建物の形や向きには注意する

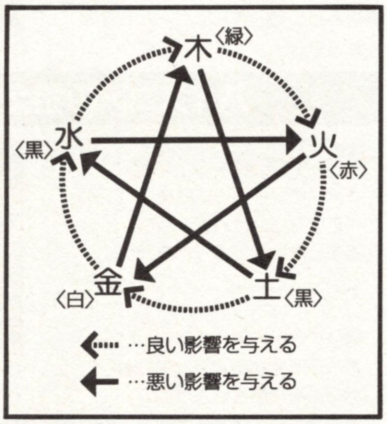
建物にはさまざまな形が見られるが、風水学ではこの建物の形にも気を配っている。凹型のように四角の一部分が欠けている変わった形などがこれにあてはまる。特に三角形のようなとがった形は建物自体は悪い影響は出ないが、対面した建物に悪い気を与えてしまうため不吉とされている。このような建物は回転の術を使って向きを変えてしまえ。

道路にあった建物を建てる

道路の幅と建物の大きさは比例しているほうが気の流れが潤滑になり、建物が繁栄していく。他のポイントに比べてあまり重要ではないので、ゲームを進めると忘れてしまいがちになるので注意しておこう。

すべてはここにあり! 五行の組み合わせ

風水を覚えるにあたって必ずぶつかる知識のひとつが「五行」。そこで五行とは一体何なのか簡単に説明しよう。建物や土地には木、火、土、金、水の5つの属性が決められており、それぞれ良い相性と悪い相性の組み合わせがある。わかりやすく日常の生活で例えると、火の中に木を与えるとますます燃えるし、逆に火に水を与えると消えてしまう。この現象と似たものが建物同士にもあって、これが五行の組み合わせと呼ばれている。



術コマンド&効果一覧表

術名	効果
移動	建物やアイテムを悪い場所から良い場所へ移動できる。最も活用するコマンドでもある
回転	建物やアイテムの向きを変えることが可能。けっこうわかりづらいのでよく調べよう
帰宅	自宅の目の前まで一気に飛んでいける。自宅から近い場所に行きたいときも多用する
巨人の目玉	街を上空から見下ろすことができる。アイテムの節約にもなるし、性能も上回っている
ゆうたいりだつ	使用するとふらふら状態になり、街全体を自由に移動できる。他の術との併用は不可能
豪脚	プレイヤーの歩く速度が速くなる。建物の移動のときにも使えるので時間短縮が望める
出迎え	自宅を使用した場所までもってこれるが、まわりの状態によっては使えないこともある
破壊	不吉な建物などを破壊して消し去ってしまえる。風水師としてはあまり使いたくない術

アイテム一覧表

アイテム名	効果
赤字黒字ランプ	現在のお金が赤字か黒字なのかを判断してくれる
土地分析装置	街の繁栄率や獲得した玉の数などのステータスが見られる機械
五行探知機	プレイヤーの周辺の建物の五行がチェックできる
羅盤	プレイヤーの視界に入らない建物の五行が見られる
八掛鏡(小,中)	悪い気がくる方向に配置するとその気をはね返してくれる
獣頭碑	他からくる悪い気から建物を守ってくれる
初心札	一定時間だけどんな建物でも平常状態にしてくれる
大砲	悪い気を止めてくれるが、向きによっては逆効果になることも…
小さな爆弾	目の前の建物を1軒だけ破壊できる
爆弾	目の前の建物を2軒同時に破壊できる
連鎖爆弾	目の前の建物を4軒も破壊するちょっとやばいアイテム
白い薬	飲むと一瞬だけすごく高いジャンプができる
赤の薬	飲んだあと悪い建物が赤く光って見える
青の薬	飲むと少しの間だけ土地の五行を調べることができる
黄の薬	飲んだあとしばらくの間土地の色が判断できなくなる
緑の薬	飲むと腐っている建物を見分けることができなくなってしまう
壊れた時計	使用すると世界のスピードが2倍になってしまう
木の置物	五行の木の属性を持った置物で、良い気を運んでくる
火の置物	五行の火の属性を持った置物で、条件クリアによって獲得できる
土の置物	五行の土の属性を持った置物で、悪い気にあたっても影響を受けない

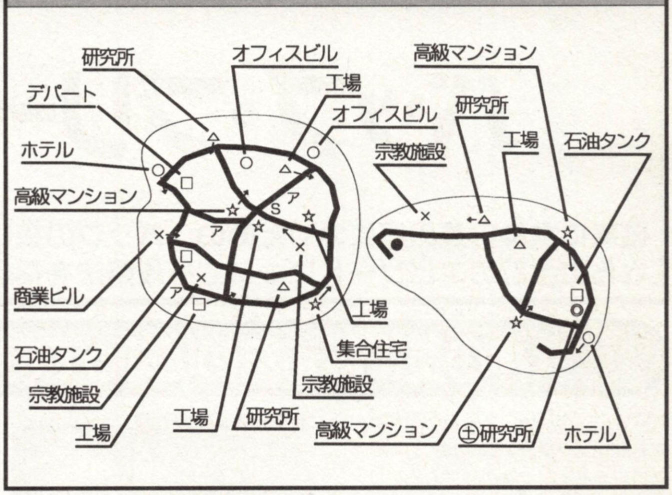
ゲーム中盤の5ステージまでをマップを使って攻略

ここからはステージ1～5までの攻略マップを紹介しよう。一応この通りに建物を配置すればクリアはできるはず。注意点として完全な正解マップではない（あくまでクリアするための最低ライン）ので、何をしていいか迷ったときにこの攻略マップを参考にしてゲームを進めていこう。慣れてきたら繁栄率100%を狙って建物を配置していくといい。

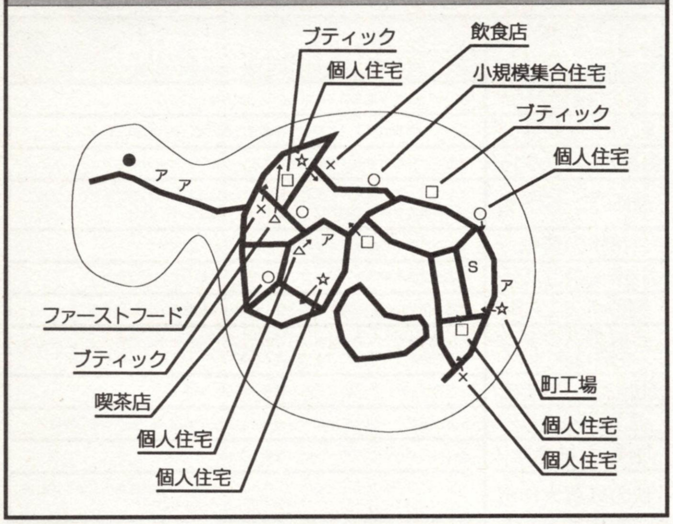
マップの記号表記

- ○…木の属性
- ×…火の属性
- △…土の属性
- □…金の属性
- ☆…水の属性
- ●…自宅
- ア…アイテム
- S…ショップ
- ←…移動の術
- ◠…回転の術
- ◎…築コマンド

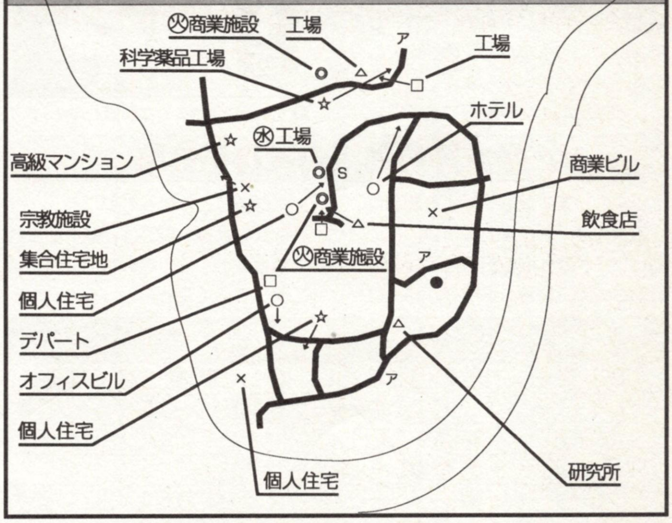
STAGE3 五行の街



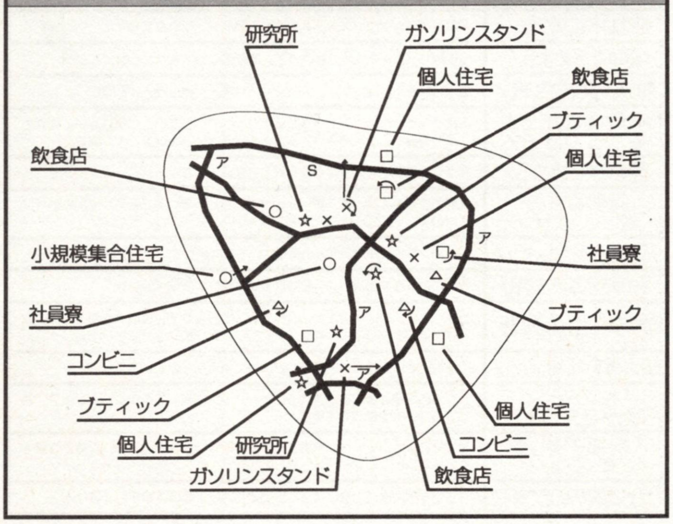
STAGE1 T字路の街



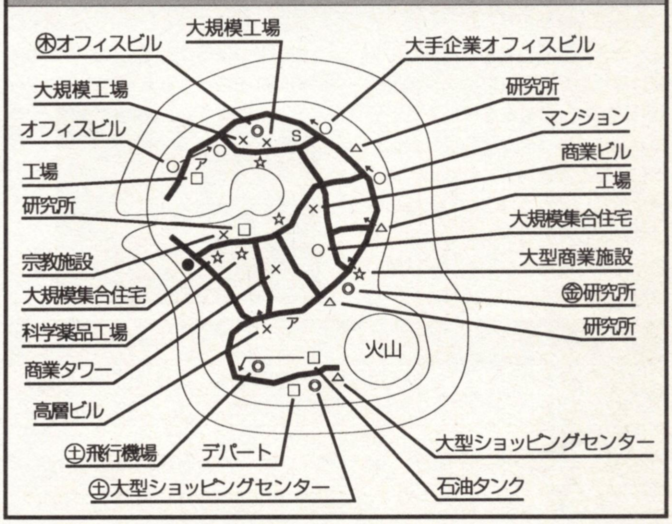
STAGE4 まだら模様の街



STAGE2 三角の街



STAGE5 誘惑の街



パップに的確な指示を与え、女神の長を目指せ！

パップ・ブリーダー

発売日	発売中(11月1日)
発売元	サイ・メイト
開発元	サイ・メイト
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	90・プレイデータ、ボタン設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

確実に女神の長の座につくための、パップの扱い方や能力の違いを解説。さらに全27のエピソードについても攻略法を掲載したぞ。

女神の長になるために知っておきたいパップの違いやエピソード

このゲームには、ゲーム中に表示されない「クリアカウント」というスコアがある。女神の長になるには、それをゲーム終了時に、7ポイント以上獲得していなければならない。各エピソードクリア後の「できました」、「よくできました」の評価では1ポイント、「たいへんよくできました」では2ポイント獲得できるぞ。

○うまくいけばこんな評価も楽々

各女神の効果の異なる奇跡

奇跡の効果で最もプレイを有利にするものは「セイル」の奇跡。どのエピソードでも制限日数を戻すのは有効なので、奇跡メーターがいっぱいになるごとに使っていこう。

ほかの女神の奇跡は、敵に囲まれた場合など、その場の状況に合わせて使っていくこと。

女神	奇跡の効果
エルシー	敵の目をまわし、少しの間動けなくする
エイミー	パップたちのスタミナおよびバルーンのダメージ回復
セイル	時間を1日もどす
ティア	敵を少しの間眠らせる
カーナ	敵にダメージを与える(体力を1/3にする)

パップへの指示の出し方や能力の違い

パップをほめたり、しかったときに、ききわけてくれたかどうかの判断は難しいが、それには女神の反応(表情の変化と声)を参考にするといい。パップは「なかよし度」が低いということをきいてくれない。指示通り行動したときはきちんとほめて、「なかよし度」をアップさせよう。また、休んで動かないパップは敵の攻撃を受けやすいので、「しかる」で無理やり起こしてしまおう。命令は強弱をつけることで、スタミナの節約になることも覚えておこう。

○意味もなくしかると、すねてしまうので、注意！

パップ	ステータス、能力
ののみー	ステータスは平均、やや素早く、攻撃スピードも速い
もんもん	ステータスは平均、素早さはやや遅いがスタミナが少々多い
まんぼう	スピードは速いが、攻撃力が低い
クーラー	スピード、攻撃スピードは遅いが、スタミナと攻撃力が高い
コー君	ステータスは平均だが、防御力と回復力が高い

クリアするためのワンポイントアドバイス

ゲーム中には、無駄に動いているパップがいないか、常に確認すること。エピソード開始直後には、まずアイテムを集めていくのが効率的。パップに武器を持たせて、いつでもダメージを回復できるようにしよう。

エピソード	クリアへの手引き
ねぼすけ太陽を起こそう！	追いかけるとタイムロスになるので、挟み撃ちにしよう
星のかけらを集めよう！	ポーズ中は方向ボタンで視点が移動できるので、星の位置を確認しよう
使い魔グレリンをやっつけろ！	なるべく早くコウモリを30匹倒すこと。グレリンは挟み撃ちで
恐怖のゴースト君	ピンクゴーストを3匹すべて倒せば、ほかは無視してもクリアできる。ただし、環境点を稼ぐのならば、白いゴーストも倒していけ
花粉の脅威	3本の杉の木を倒せばクリア。2匹以上で囲んで倒そう
美しき青い石を手にいれよう！	ここも位置を確認後、パップに指示を与えて取りにいかせよう
春風ウィルスにご注意！	武器を早めに手に入れて装備させ、効率よく敵を倒していこう
悪魔のバクダンを取り除け！	風船は2匹以上で挟み撃ちにして倒せ。バイキンを倒してもクリアできるが、環境点は風船を倒したことでしか入らないぞ
逃げ出したパップを捕まえろ！	敵が2匹しかいないので、挟み撃ちで素早く捕まえろ
台風野郎をくいとめろ！	大型台風だけを狙っていこう。追いかけるのではなく、先回りを心掛けろ
対決・女神合戦！	まんぼうでビックバルーンだけを狙っていこう
秋の紅葉大作戦	ペンキには回数制限があるので、こまめに各パップの状態をチェック。紅葉していない木を確認して、パップに指示を与えていこう
イナゴ大量発生！	大量にイナゴがいるので、武器を持たせて素早く退治
新境地の開拓を…	敵は必ず2匹で囲んで攻撃していこう。1匹だと痛い目に遭うぞ
枯れ木に水を…	ペンキ同様ジョウロにも回数制限がある。チェックを忘れずに
薬草を集めよう！	6種類ある薬草を集めればクリア。薬草の位置はきちんと確認しよう
対決・女神合戦！	制限日数が5日しかない。攻略法は「対決・女神合戦！」と同じ
不良ゆきだるまをやっつけろ！	不良ゆきだるまは、プチゆきだるまをすべて倒さないと出現しない。はやめにプチゆきだるまを倒そう。不良ゆきだるまは2匹以上で挟み撃ち
雪崩をくい止めろ！	なるべく無駄な行動をしているパップを減らすこと
風邪なんかぶっとばせ！	風邪のウィルスは、青、黄、赤の順で強くなっている。とにかく30匹倒せばよいので、一番弱い青ウィルスを狙っていこう
バイ菌を退治しよう！	バイキンは3種類いるが、一番小さいものを倒していけ
巨大毒きのこ排除大作戦！	きのこの位置を確認して、2匹以上で攻撃しよう
あぶら虫の強襲	あぶら虫は、草木をどんどん食べていってしまうぞ。環境点を稼ぎたいのならば、武器を早く手に入れて、食い荒らされる前に倒していけ
山火事をくい止めろ！	火種を消せばクリア。無駄がないように指示を与えていこう
桜の花を咲かせましょう	サクラの妖精は勝手に動き回るので、パップを使ってうまく誘導しよう。咲いていない木の確認もすること
『祝福の卵』をまもれ！	卵を守るより、モグラを全滅させよう。マップが狭いので、時々卵が攻撃されていないかマップでチェックしていこう
地上に悪魔が降り立つ時…	パップを無防備にしないように。必ず2匹以上で挟み撃ちにすること

©SAI-METE

全体マップと完全コマンドを把握して怪物館を抜け出せ！

ブレインデッド13

発売日	発売中(10月10日)
発売元	ココナッツジャパンエンターテイメント
開発元	ココナッツジャパンエンターテイメント
価格(税別)	6500円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

館や迷路を走り回っても迷わないように全体マップを公開。さらにトラップやイベントに対しての完全コマンドも同時に教えてしまうぞ。

5つのコマンドを覚えて さまざまなトラップをくぐりぬけろ

このゲームは、方向キーの上下左右とアクションボタンのどれか1つを押すだけで主人公が勝手に行動してくれる。ボタンや方向キーを押すタイミングは連打していても構わないが、5つの選択肢内で正解はたったの1つしかないため、すぐにゲームオーバーになりやすい。そこで今回は、各イベントに完全対応したコマンドと館全体マップ、さらに迷路のマップまで一挙公開。

マップとコマンドの記号の見方は↑…上、↓…下、←…左、→…右、B…アクションボタン（A，B，Cのどのボタンでも良い）となっている。マップのそれぞれの場所の横に表示してある番号は完全コマンド表の数字と対応しているぞ。

エンディング手前までの最短ルートを伝授

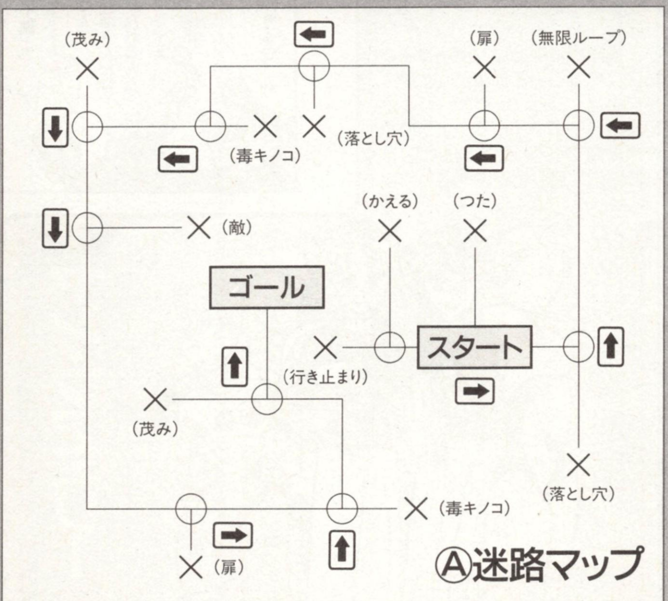
最短ルートは以下の通りである。⑪マリオネット→⑫魔女ブルー→⑬ビビ→⑤魔女オレンジ→⑪マリオネット（左）→⑦ベッドルーム→⑧本棚（書斎）→テラス→Ⓐ迷路→⑯像（中庭から）→⑧本棚（書斎）→⑦ベッドルーム→⑪マリオネット→⑭まわり階段→⑮ムースの順になっている。ここまで来たらエンディングまであとちょっとだ。

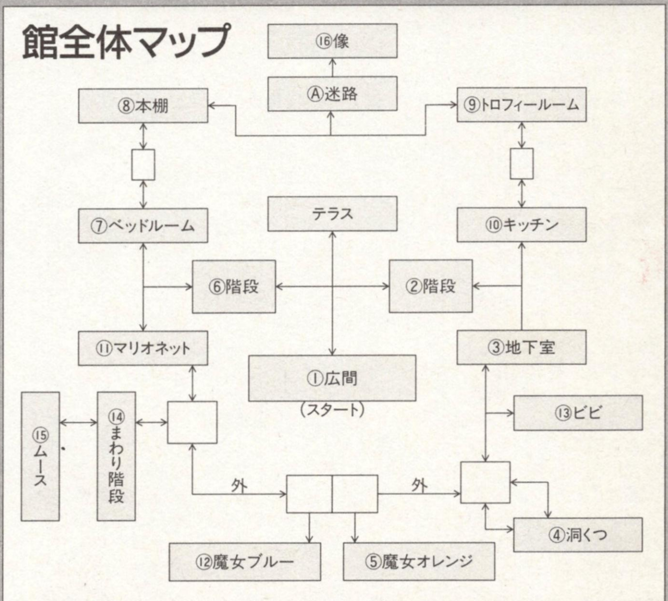
各場所で行う完全コマンド表

場所	コマンド
①広間	↑
②地下への階段	↓または↑
③地下室 ムカデ くも	B、B ←、B、B、↑
④洞くつ 右から 左から	←、→、←、←、↑ ←、→、←
⑤魔女オレンジ 逃 戦	↑、← ↑、←、B、←、←、←、↓、←、↑、B、↑、←、←、B
⑥階段	↑または↓
⑦ベッドルーム 左から 右から	 ↓、B、B、B、→ ↓、←、↑
⑧本棚 左から 右から	↓、↑、→ ↓、←、B、B、↑、↑
⑨トロフィールーム 左から 右から	 ↓、←、→、 B

場所	コマンド
⑩キッチン 左から 右から	→ ←、B、→、B、↑
⑪マリオネット	←、→、B、↑、←
⑫魔女ブルー 逃 戦	↑、→ ↑、→、B、→、→、→、↓、→、↑、B、↑、→、→、B
⑬ビビのエステ	↑、B、←(シェーブ)、B、→、→、→(マニキュア)、↑、←、↑、→、←、↑、←、→(洗顔)、B、B、← ※洗顔の際、←で逃げる。
⑭まわり階段	→
⑮ムース	B、↑、→、→、←、→、↑、B、→、↓、↑、↑、↓、↓、←、→、↑、←、＊→、↑、←、→、→ ※「＊」の部分で←を押すと逃げる。
⑯像	←、←、←、←、←、B、→、B、↓、B、B、→、＊→、←、→、B、B、B、→、B、B ※「＊」の部分で↑を押すと逃げる。

館全体マップと迷路マップを大公開





『銀英伝』のファンや『銀英伝』をもっとくわしく知りたい人のためのコーナー

ファイエル!!

第6回

監修：らいとすたっふ

銀河英雄伝説

いよいよ第四期のOVAシリーズも始まり、人気爆発の「銀英伝」。今回はOVA「銀英伝」の歴史と、ヤンの脇を固める素晴らしい仲間を解説していこう。

第4期OVAも絶好調!! 世界に広がる『銀河英雄伝説』

OVA「銀河英雄伝説」について

OVA銀河英雄伝説は'88年2月『わが征くは星の大海』の劇場公開を皮切りに第一期（1話～26話ー'88年12月～）、第二期（27話～54話ー'91年6月～）、第三期（55話～86話ー'94年8月～）、第四期（87話～110話ー'96年10月～）とアニメ史上例をみない大河ドラマとして発売され続けている（現在進行形であり、本編の完結は来年の春の予定である）。

第一期は原作の「1：黎明編・2：野望編」を、第二期は「3・雌伏編・4：策謀編・5：風雲編」。第三期は「6：飛翔編・7：怒濤編・8：乱離編」。第四期は「9：回転編・10：落日編」を基本に作られており、中にはOVAオリジナルの話もあれば、原作の外伝1～4に書かれている話もある。

また、OVAにとどまらず劇場版としても前出の『わが征くは星の大海』に続く『新たなる戦いの序曲（オーヴァチュア）：'93年』、道原かつみ（コミック版銀英伝）キャラデザインによる『黄金の翼：'92年』がある。

第四期の開始にあたっては『銀河英雄伝説プレ・ヴュー』というメイキングビデオも発売されており、こちらもあわせて観ると舞台裏がのぞけて多少業界の雰囲気に浸れるかも？

海外でも『OVA銀英伝』の評判は高く、東南アジアを中心にかなりの数が出回っていますが、残念ながら海賊版です。が、正規に契約をかわした物もあります…念のため。

この「OVA銀英伝」はTVでも放送されており、特にWOWOW（第一期～第二期ー'96年春）で放送されたのは記憶に新しいところです。

そういうお年頃

時代を拓く英雄たち 第6回

「ヤン艦隊」とは

宇宙暦796年（帝国暦487年）、ヤン・ウェンリーによる「イゼルローン要塞奪取」「アムリッツァ戦役」後、要塞の防御のために配されたヤン麾下の艦隊の公称。有能で個性的な人材が集まり、ヤンの戦略・戦術を正確に実行し、同盟軍唯一ラインハルト麾下の帝国軍に勝利を重ねる。

宇宙暦799年（帝国暦490年）の同盟崩壊後も、「伊達と酔狂」をモットーに、民主主義の萌芽を残そうとするヤンと行動をともにし、エルファシル独立政府の下で「イゼルローン要塞再奪取」を皮切りに「回廊の戦い」等々活躍する。この時の公称は「不正規隊（ザ・イレギュラーズ）」又は「ヤン不正規隊（ヤン・イレギュラーズ）」と呼ばれる。

アレックス・キャゼルヌ

経済や軍政に辣腕を振るう「デスクワークの達人」。「キャゼルヌがくしゃみをすれば、イゼルローン要塞全体が風邪をひく」と言われるほど、ヤン艦隊にとっては重要かつ不可欠な人物。ヤンの士官学校時代の先輩で、無類の毒舌家だが、家庭では2人の娘のよきパパであり、妻には頭が上がらない。ユリアンをヤンのもとへ引き合わせた当事者であり、彼らのよき理解者でもある。

ダスティー・アッテンボロー

ヤンの士官学校時代の後輩で、明朗快活な青年提督(独身)。無敵の台詞「それがどうした」が口癖。艦隊指揮能力に優れ、特に「敗走させれば（するふりをして敵を誘き寄せる事に関しては)右に出るものはない」と自ら語る。本来は父親に倣いジャーナリストを志望していて、回想録「革命戦争の回想」を常に書き残したといわれる。

ワルター・フォン・シェーンコップ

帝国貴族の出身で、幼少のころ亡命してきたという経歴を持つ。「薔薇の騎士連隊（ローゼンリッター）」13代目連隊長で、白兵戦の達人。ヤン艦隊結成後はイゼルローン要塞防御指揮官。貴公子然とした容貌だが、態度は不敵、発言は不遜かつ大胆。女性との艶聞の多さでは、ポプランとともにイゼルローンの双璧（?）といわれている。帝国亡命貴族の娘との間にカーテローゼ・フォン・クロイッツェル（カリン）をもうける。

オリビエ・ポプラン

単座式戦闘艇スパルタニアンのパイロット。ハートの称号を持つ撃墜王である。帝国と同盟の戦いにおいてトップ10に入る撃墜王であり、空戦技術はまさに神業、ユリアンとカリンの師でもある。陽気でお祭り好き。「人生の主食は酒と女、戦争は3時のおやつ」と言い切る。女性に関してはシェーンコップとは双璧をなすが、対象年齢未満の女性には「良きお兄さん」である。放蕩者的性質が根底にあり、なにものにも縛られない生き方を望んでいる。

エドウィン・フィッシャー

地味な人柄だが、艦隊運用の名人でヤンの「片足」として数々の勝利に貢献(副司令官)。「生きた航路図」とも呼ばれ、この人なしではヤン艦隊は迷子になる、と言われている。

ムライ

ヤン艦隊が軍隊として機能するために欠くべからざる参謀長（主席)。「歩く小言」などと呼ばれ、ヤン艦隊の良識と秩序を独りでしょって立つ。無愛想で堅苦しい人物だが、的確な判断力で自分の役割をこなす。

ヤン・ファミリー

⬅通称ヤン・ファミリー。左からワルター・フォン・シェーンコップ、ダスティ・アッテンボロー、アレックス・キャゼルヌ、イワン・コーネフ、オリビエ・ポプラン。ヤンの心強い仲間たちだ

イラスト、コミック／藤沢えいる

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!

第4話とともにシステム部分を検証

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ

ついに2巻の制作が終了。今号は、マスターロムを使って、第4話と1巻からの変更点をみていく。

発売日	12月6日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	ツインスティック
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ、ボタン設定、ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

いよいよ終盤第4話 ジオン掃討計画

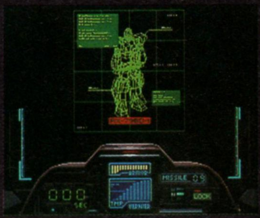
いよいよユウの戦いは、終盤を迎えようとしている。第1話にてエグザムシステムを搭載したブルーを回収、第2話で搭乗機をジムからブルーに変え、難なく任務を遂行。第3話においては、未知なる力を秘めたエグザムシステムを使い友軍の危機を救った。そのユウに次なる指令、ジオン軍掃討計画が休む間もなく下るのであった。

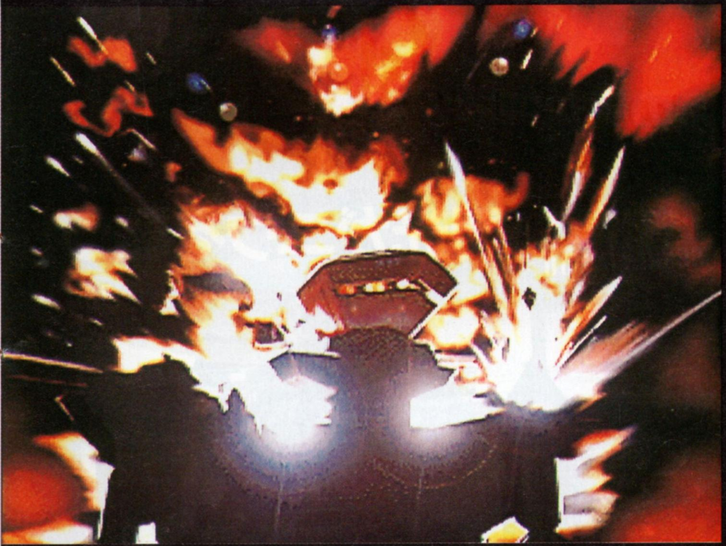
第3話では、一定時間機体の性能を高めることのできるエグザムシステムを使い、見事任務を遂行した

目的はジオン軍の一掃

前の戦闘でジオン軍のミサイル基地を叩いたおかげで、背後の脅威がなくなり、楽な戦いが予想される第4話。目的は、カルフォルニアベースで戦っている友軍と一緒に、敵ジオン軍を掃討すること。敵地には、仲間のフィリップたちが先に乗り込んでいる。ユウは後から乗り込み、この2人を援護しながら敵をせん滅していく。

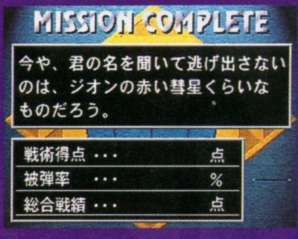
モーリン・キタムラいわく、今回は楽な戦いになると思いますよ


ユウが搭乗するブルーの性能も表示される


ステージをクリアするとこんな画面が現れる。これは第3話のクリア後

データによる階級の変化

ご存知のとおり1巻からの各ステージで得られる得点により、ユウの階級は多少変化する。1巻のほとんどのステージで評価Aを取っていれば、2巻の初めから中尉としてゲームをプレイできる。さらに2巻でも好成績を取れば、2巻の最後でユウは大尉まで上がる。実際に2巻のゲーム中では、セリフが変わるといった変化しかしないが、3巻においては他になにかしらの措置がなされるとのことだ。



2巻でも1巻と同じく、いろんなメッセージが用意されている

もしかしたら、3巻でのエンディングが変わったりするかも？

Ⓒ創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ

劣勢に回っているジオン軍 ドム小隊の抵抗

ユウが戦場に到着したとき、フィリップとサマナは順調に作戦を遂行していた。しかし、ユウが現れたと同時に戦局が大きく変動。ジオン軍は全面撤退を決意。部隊の撤退を支援するため、モビルスーツを前面に送り出してきた。敵機は、以前ユウを苦しめたドム。しかも、ありったけの数を投入。一矢を報いようと捨て身覚悟で襲ってくる。これによりユウたちは、予想に反して苦戦を強いられることになる。

さらに戦力を増したドム

以前、1巻でドムは登場したが、ここでのドムはそのときとは比べものにならないほど強くなっている。遠距離からのジャイアントバズとタックル攻撃に加え、近距離からのサーベル攻撃が可能になった。これにより遠距離と近距離のどこからでも、そのときの状況に合わせた攻撃を仕かけてくる。もちろん、高かった機動力はそのまま。そのドムが、同時に2、3機で襲ってくる。味方のジムでは到底太刀打ちできる相手ではない。たった1機でジオン軍の基地を壊滅したブルーといえども、苦戦は避けられないだろう。

⇧とにかく動きが素早いので翻弄されないように注意

⇧フィリップの援護に行かず、ある程度フィリップがダメージを受けると、ユウへ怒りの言葉を投げかけてくる。くれぐれも援護は忘れずに

⇨ドムのどれかを倒すと、ジーク・ジオンと叫びながら死ぬ。自軍の勝利のために命を張るとは敵ながらあっぱれ。ジオン公国に栄光あれ―！

⇧1巻で登場したドムとここで登場するドムでは、カラーリングが異なる。肩にはなぞめいたマークが入った。ますます強さがアップした

⇦カラーリングが変わっても、得意のタックル攻撃は強力。パワーアップしたドムの前では、いくらブルーといえども苦戦を余儀なくされる

パワーアップしたドムの魔の手が仲間のジムに

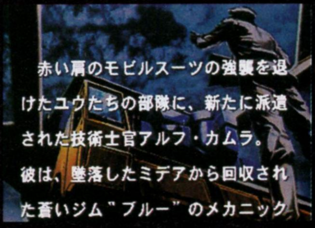
⇧⇩バズーカを持っていた右手を後ろに回し、背中に搭載されたサーベルを抜き取り、思いっきり振りかぶって攻撃をする。縦斬りではなく横斬りなのが特徴

黄色い閃光がユウを襲う

⇧遠距離から一気に距離を縮めてきて、動きを止めた瞬間に背中から取り出したサーベルで攻撃してくる。動きが素早いのでくれぐれも速やかな対処をとること

1巻から2巻への パワーアップポイント

全3巻のリリースを予定している『ガンダム外伝』シリーズ。10月をもって2巻の制作もようやく終了した。制作側は、1巻をプレイしたユーザーの意見をできるだけ取り入れ、前作を凌ぐできを目指し、システム面にかなり手を加えた。そこで、1巻からの変更点を検証していくことにする。



クリア後のナレーションも、メッセージ表示入りで行われるように

キャライラストが入った指令画面

各作戦の前に入る通信画面。ここでは、作戦の指示が音声入りで出される。2巻からは新しく、1巻ではまったく入らなかったキャラクタの顔が画面に現れるようになり、作戦の概略がわかりやすく展開されるようになった。

技術士アルフ・カムラ

攻撃、移動方法の追加

2巻の第2話から、ユウは新しいモビルスーツに搭乗することになる。だが、ジムと違うからといって操作方法まで変わるわけではない。変わるのは、特殊武器がハンドグレネードからミサイルになったことだけ。それ以外はジムと一緒である。しかし、実はジムの操作方法自体に変更が施された。正確に言うと、急停止とバックダッシュが移動方法に加わり、サーベル攻撃が任意により3回まで出すことができるように改良された。

ミサイルはかなり強力

急停止はかなり重要

バックダッシュは攻撃を防御されたときの緊急回避として重宝する

1撃目は縦斬りで、2撃目で横斬り、そして最後は縦斬り。2撃目で止めることも可能。ただし、回数が増えた分、一撃あたりの攻撃力は若干弱くなった

戦闘時に入る音声通信

新しい演出で、戦闘時に仲間から通信が入り、会話ができるようになった。具体的には、第1話の最初で、アルフ・カムラから作戦の補足がされる、といったようなもの。また、ユウの戦い方によっても友軍から通信が入ったりする。例えば、味方のジムがある程度ダメージを受けると助けを求めてきたり、作戦どおりの行動をとらないとどやされたりする。このような演出が随所に盛り込まれている。

第1話はこのヘリの護衛も任務のうち。攻撃されたら怒られてしまう

第2話では味方ヘリの撃墜された数によりメッセージがいくつかある

重要性を増したマップ画面

1巻では、ポーズしないと表示されなかったマップ画面。2巻では常にマップ画面が表示されるようにと戦闘時におけるミニマップ画面が取り入れられた。これにより、範囲は限られるが自機の周囲の状況が把握しやすくなった。

ミニマップで周りの状況を常に把握すること

もちろん全体マップ画面も見やすく改良が施されている。さらに…

拡大や縮小もできる。目標物を見つけやすいので、かなり便利

ツインスティック対応

1巻からのいちばんの変更点といったら、このツインスティック対応になったことだろう。もちろん、パッドの操作感覚とはぜんぜん違う。2本あるスティックを左右に開くとジャンプするといった操作なのだが、これで操るとまったく違うゲームを楽しんでいると思える。操作自体は難しくなるが、ぜひこちらの操作で楽しむことをオススメする。また、パッドの操作も6種類の中から選べるようになった。よりリアルな操縦感覚を追求した変更点といえる。

たくさんの種類が用意されている操作方法。お好きなタイプをどうぞ

ツインスティックに慣れるのは大変だが、動かす楽しさが味わえる

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

エネミー・ゼロ
ENEMY ZERO

最新映像独占入手

年末イチ押しの期待ソフト『EO』の続報だ。今号の目玉は各乗組員の個室のムービー映像。サターンとは思えないくらいの美麗な映像をとくと見よ！

発売日	12月13日	CD枚数	4枚
発売元	ワープ	複数プレイ	1人用
開発元	ワープ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	6800円（特製BOX価格未定）	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%（11月6日現在）

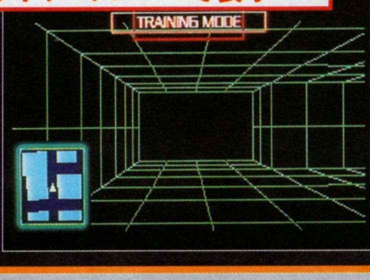
ここまで来たか！マスターアップ直前情報！

『EO』が前代未聞の大容量、4枚組みで発売されることはすでに報じている。ただし、その4枚すべてがゲームというわけではなく、1枚目のほとんどは、オープニングムービーとトレーニングモードに当てられるのだ。今号は、謎に包まれていたそのトレーニングモードから紹介していこう。もちろん、精美な未公開ムービー映像もたっぷり用意しているぞ。

次号はいよいよ、オープニング〜序盤ステージを詳細に紹介していく予定だ!!

⬆エレベータの操作盤と思われるCG。細かいところまで完成に近づいているのだ

トレーニングモードは ワイヤーフレームで表示



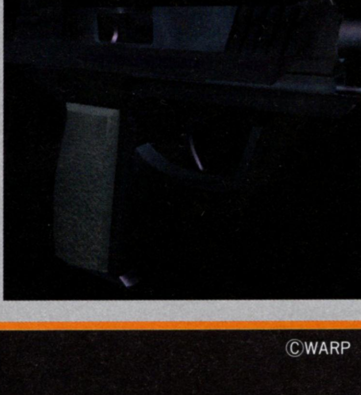
⬅初公開のリアルタイム映像だ

兵器マニアも納得 新タイプのガン登場

前回、銃がグレードアップすることはお伝えした。そのときは標準の銃より威力が強い銃の写真を1点紹介しただけだったが、銃は1種類とはかぎらなかった。今回入手した銃の写真はどれも拳銃タイプで5種類。弾倉の形にいろんなバリエーションがあることから、弾にもいろいろな威力や性能のものが用意されていると考えられる。敵の種類に応じて使い分けるのかも。

⬆ガンはどこかでエネルギーを充填する必要があるらしい。これはそのための装置なのか？

⬇ローラは銃を持っていない。ゲームの途中で何種類かの銃を手に入れるのだ



ⒸWARP

ディスクの1枚目にはトレーニングモードを用意

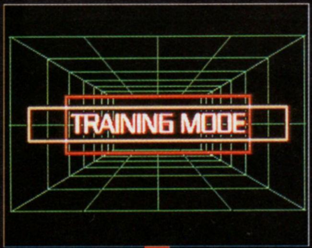
トレーニングモードはディスク2枚目から始まる本編の前に、敵との戦いかたを練習できるモード。本編とは関係なく、ただひたすら敵を撃っていくだけである。と書くと簡単そうだが、じつは数ステージが用意されて、敵がレベルアップしていく。これだけでも1つのゲームとして成立しそうなくらいの完成度に仕上がっているのだ。

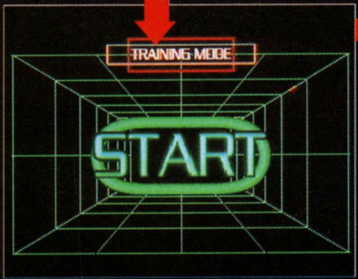
トレーニングモードのオープニング画面。いつでもプレイできるのか

「見える」敵を撃ち倒せ！

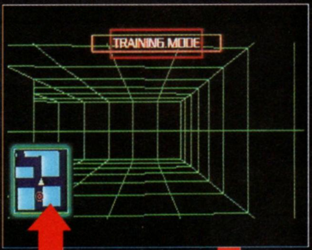
プレイ方法は本編のアクションシーンと同じ。敵の動きかたもまったく同じだ。違っているのは、ステージが簡易なワイヤーフレームで表示されていること。それから、本編では見えない敵が、赤色の球で表されている。また、小さな2Dマップで地形と敵の位置がわかるようになっている。

ゲームスタート。最初に登場する敵は1体だけ。いざ撃ち殺すのだ



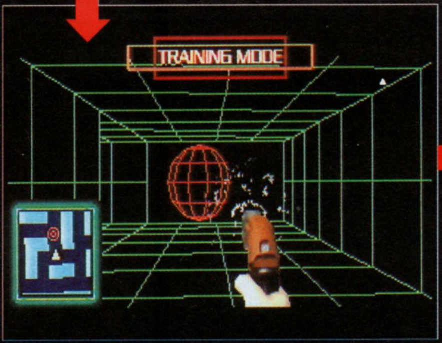


地形と敵はマップで確認できる

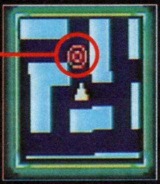


迷路状のステージを歩きまわれ。走ることも可能

敵を撃て！ 見た目は全然怖くないけれど、動きは本物とまったく同じなのだ



敵の位置



誤って敵に触れてしまったら

赤い球、すなわち敵と接触してしまった場合、もし本編だったら「死」だが、トレーニングモードなので死んでしまうということはない。そのまま何回でも再戦可能。納得のゆくまで練習しよう。練習とはいえ、VPS（エネミーを検出する小さな装置）がピーピーと最初は静かに、やがてけたたましく反応するのは、実戦そのもの。これだけでも緊張が伝わってくる。

ステージは数レベルあるようだ。みごと敵を撃ち殺すとレベルクリアで、つぎのレベルに進めるぞ。

敵に触れると「あなたは死んでしまった」というメッセージが

実際にはトレーニングモードで死ぬことはない。くり返し練習だ

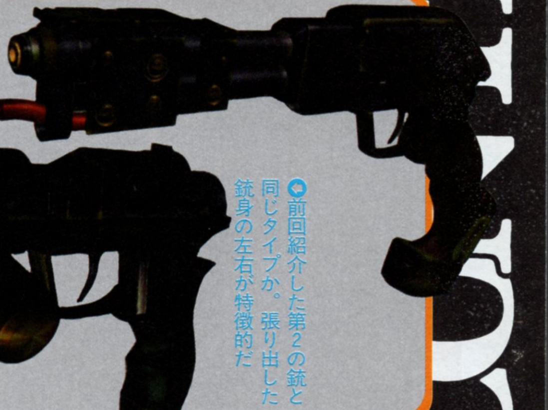
TRY NEXT LEVEL!!

すべて倒してしまうと、次のレベルへ進む

ごつい外見の拳銃だ。よく見ると、銃身にＶＥＸＸ Corp.の刻印が

至近距離戦闘用の片手で操作できる小形軽火器。銃把の底部に弾薬を装填できるようになっているようだ。エネルギーをためて撃つものとは別種なのか

ほかの銃とは違って細身。命中精度がよさそうである



前回紹介した第2の銃と同じタイプか。張り出した銃身の左右が特徴的だ

EO 4人のクルーのプライベートルームを特別公開

美しいムービー映像では定評があるワープ。今回紹介するCGを見れば、その評判はもっともだと納得できるだろう。しかも、静止画ではなく、この映像がトゥルーモーションのムービーとして滑らかに動くのである。

これらのCGは、宇宙船AKＩ号の乗組員7人のうち、4人の自室のものだ。調度品は彼らの会社からの支給品なので基本的に同じはずなのに、室内のイメージは大きく違っている。それぞれクルーの性格を表しているかのようだ。

小モノアイテムも見せるぞ

ローラが使うアイテム類の映像も入手したので、ここに紹介しよう。1つめはVPSというアイテム。エネミーの位置を音で知らせてくれる、ローラにとってなくてはならない重要アイテムだ。もう1つはボイスレコーダー。この装置に音声を録音することで、ゲームのセーブができる。ロードするときには、ローラの声でそれまでの状況をプレイバックするというしくみ。

VOICE RECORDER
ボイスレコーダー

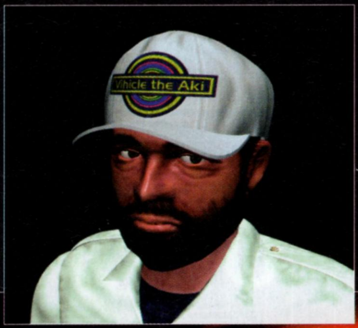
➡電池で動作するので、セーブ・ロードは数回に限られている

VPS

⬅敵の位置を知らせてくれる。大変小さく、耳に直接装着するのだ

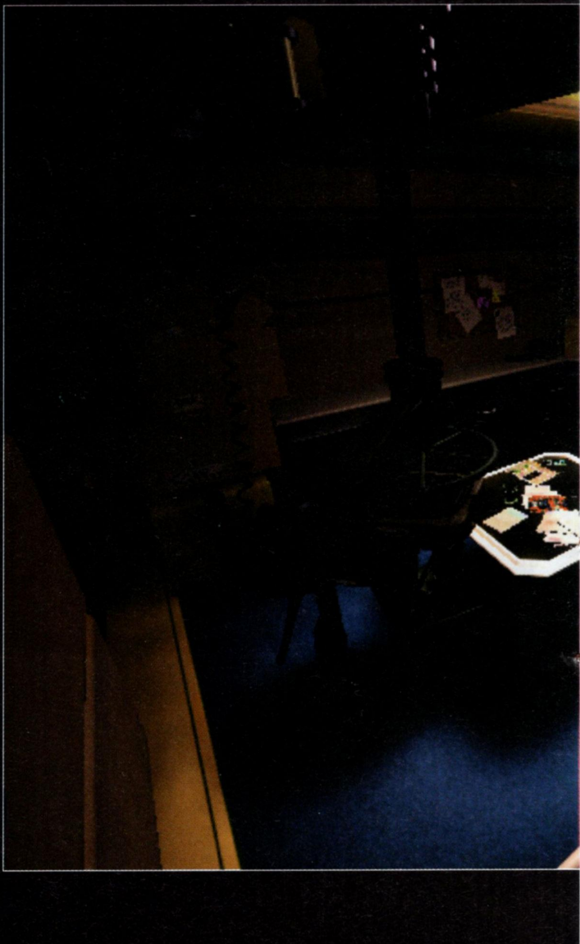
⬇部屋に、据え置型のネットワークコンピュータもあるのだ

Network ネットワークコンピュータ computer

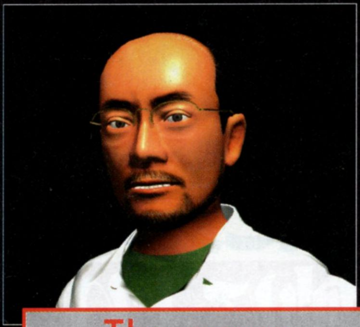


The room ロニーの部屋 of Ronny

⬇ロニー船長の部屋。船長らしい落ち着いた雰囲気が感じられる。奥のほうまで描写された美しいこのＣＧが、実際に目の前で動く日が楽しみだ



暗がりの扉の奥は、キンバリーの部屋



The room
ジョージの部屋
of George

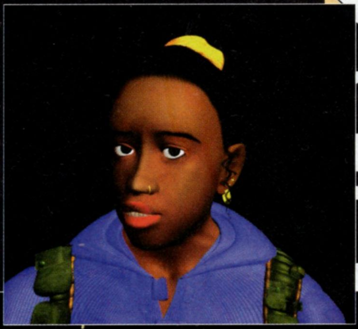
副船長デビッドの部屋は青色系の照明が印象的。ちょっと派手？

The room
デビッドの部屋
of David

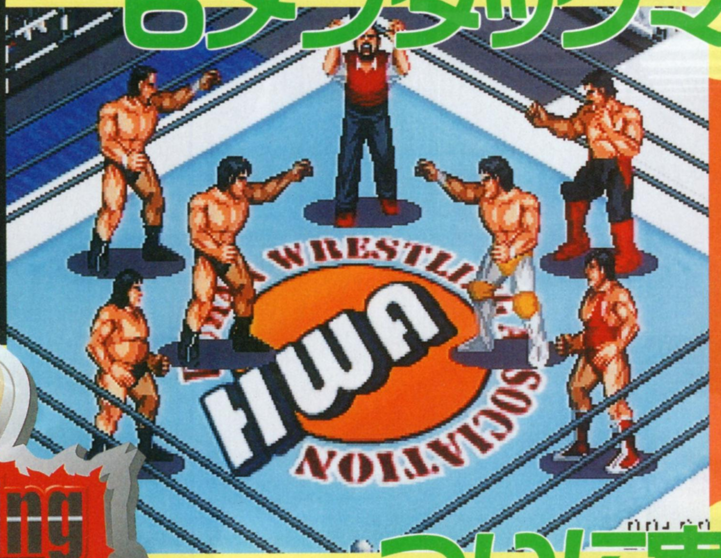
ジョージはコンピュータ技術者。部屋の中もどことなく硬質なイメージが感じられるのでは？

The room
キンバリーの部屋
of Kimberly

いかにも女性らしい華やかなこの部屋は、キンバリーのもの。ローラが最初に訪れる他人の部屋でもある。重要な場所のひとつだ



6メンタッグマッチ



夢の6人タッグ ついに実現!!

Fire Prowrestling S
6MEN SCRAMBLE

数々の新機軸により

ファイヤープロレスリングS 6メンスクランブル

プロレスゲームの元祖『ファイプロ』がついにサターンにやって来た！　サターン版は、何といっても他機種では実現できなかった6メンタッグマッチを実現させたことが最大の特徴。今回は新機軸を目一杯取り入れ、早くもシリーズ最高との呼び声も高いサターン版を徹底解説だ！

発売日	12月20日	CD枚数	1枚
発売元	ヒューマン	複数プレイ	6人同時
開発元	ヒューマン	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	6500円	バックアップメモリー	316・エディットレスラー
ジャンル	プロレス	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(11月6日現在)

プロレスゲームの元祖にして定番 最新作の詳細に迫る

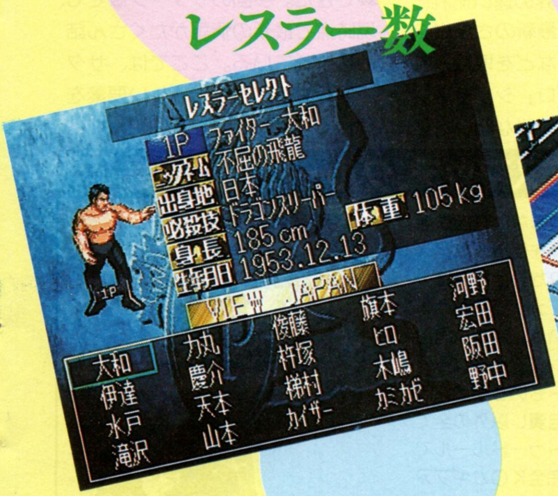
これまでさまざまな機種で展開され、多くのファンの支持を得てきたプロレスゲームである『ファイプロ』シリーズ。このサターン版はシリーズ最新作となり、さまざまな新機軸を取り入れての登場となる。最大の特徴は、サブタイトルにあるように3人対3人のタッグマッチ「6メンタッグマッチ」が採用されたことだ。その他にも最新の情報が詰め込まれ、今まで以上に熱い闘いが楽しめるぞ。

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

◇シリーズ最高の完成度を目指す『ファイプロ』最新作

◇6人同時の6人タッグやデスマッチなど盛りだくさん

シリーズ最多のレスラー数

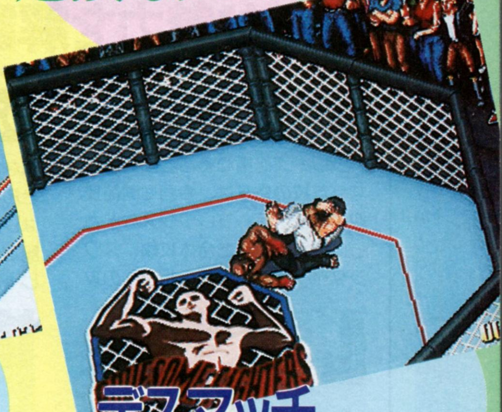


通常136名

華麗なる技の応酬

1人当たり50の技を用意

死の香りが漂う危険なリング

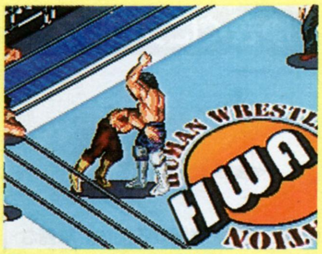


デスマッチ、グルーサム登場

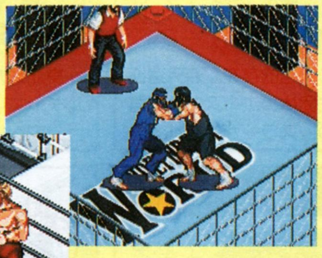
さらに熱い闘いがサターンで実現する

システム変えずに魅力アップ シリーズ最高の充実度

『ファイプロ』がユーザーの支持を得ているのは、基本システムが同じで単なるマイナーチェンジのシリーズ化ではなく、同じシステムでも常に最新の情報を取り入れて進化してきたことにある。今回は6人タッグの他に、最近盛んに行われている有刺鉄線などを使用したデスマッチ、ルール無用のグルーサムファイトなどが取り入れられた。また、技やレスラーの数、新システムの追加により、シリーズ最高の充実度となっている。



⬆シンプルだからこそ熱い！



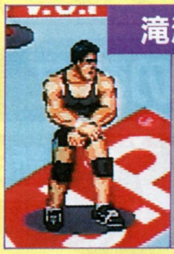
⬆基本システムは今までのシリーズと変わらない。相手と組み合った瞬間にタイミングよくボタンを押せ

⬆レスラーの人数も増えた。メジャーなものからマイナーなものまで、プロレスマニアなら感涙ものだ

新たに参加したレスラーたち

サターン版では通常136人ものレスラーが登場する。ここではサターン版で追加されたレスラーの一部を紹介。ちなみに通常で136人である。シリーズをプレイした人ならこの意味が分かるだろう。

滝沢 義光



五輪代表にもなったアマレス出身レスラーで関節技を得意とする。

ネグレクト・カオス

メキシコのルチャドール。元祖ラ・マヒストラルの切れ味は絶品。

阪田裕次郎

重く鋭いキックと関節技、スープレックスを操る急成長中の若手。

マスク・ド・パンサーⅣ

初代パンサーからテクニックの全てを受け継いだ4代目パンサー。

野河 芳直

テクニックからラフまで、レスリングの技術はピカ一の元王者。

レイ・ミステリアス・Jr.

メキシコから来たルチャの天才。その空中殺法は世界一の美しさ。

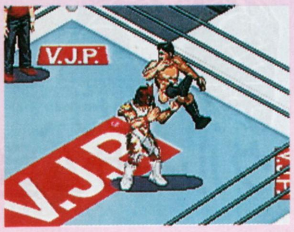
©HUMAN

闘いの幅がますます広がった
新たな魅力を解説

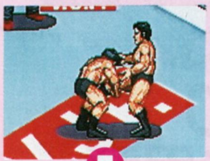
全世界のマット界の速い流れに従い、その時点で最新のさまざまな情報、また流行などを取り入れてきた『ファイプロ』シリーズ。そのため、いつも新鮮な闘いを体験できた。今回のサターン版でも、現時点で最新の情報がたくさん詰め込まれている。ここでは、サターン版で追加された新しい要素を詳しく解説していこう。

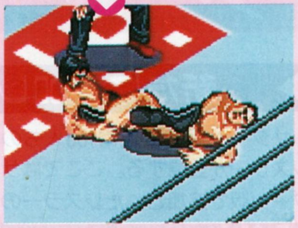
さらに豊富になった技の数々

シリーズを重ねるごとに豊富になった技の数々は、今回も関節技、空中殺法、スープレックスなどさらに増えた。また合体攻撃、スワンダイブ攻撃、場外の相手への攻撃など、現在使われている技のほとんどが使用可能だ。また、今回はレスラー１人につき50もの技が設定され、技の応酬など、より激しく華麗な闘いが可能になった。



レスラー１人に50もの技が。全部使いこなすことができるか



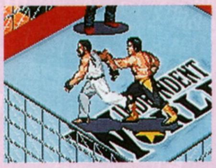


今最もトレンディな連係。ドラゴンスクリューからの足四の字固めだ。これでギブアップを奪えば気分は最高！

対戦する相手、スタイルによって技を選択するのだ

流行のデスマッチ、グルーサムが登場

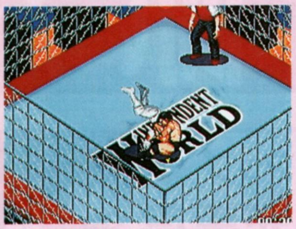
日本でも最近頻繁な、有刺鉄線や金網、時限爆弾を仕掛けたデスマッチが採用された。仕掛けに少しでも触れればダメージを受けるという危険な闘いだ。また八角形のオクタゴンリングで行われるグルーサムファイトもいち早く採用された。金的、目潰し以外の全てが有効なバーリトゥードルールで行われ、相手を完全ＫＯかギブアップするまでは闘いが終わらないというシビアな闘いが展開される。



周りは全部金網で囲まれている。全身に恐怖が…

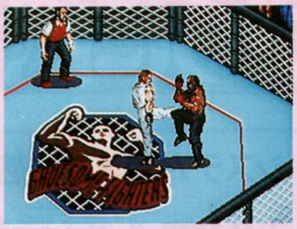
ルール無用のオクタゴン（八角形）リングに挑む！

デスマッチ



触れるだけでダメージを受ける金網の中で闘いが行われる

グルーサム

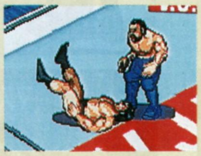


ないに等しいバーリトゥード（全てが有効）ルールを採用

レスラーが所属する団体の数々

136名ものレスラーがそれぞれ所属する、プロレス団体を紹介しよう。団体によってそれぞれ違った特色があっておもしろい。

VIEW JAPAN



レスリングの技術は全員高いものをもつ

レスラーの質、量とも他の追随を許さない、マット界の老舗。ストロングスタイルを提唱、実践している。最近は他団体との交流も盛んに行う。

新生IW

いつも奇抜で恐ろしいデスマッチを考える

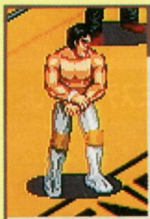
過激なデスマッチ路線の元祖的存在。海外遠征から帰ってきたランマルを団体のエースとして再出発、さまざまなタイプのレスラーが存在する。

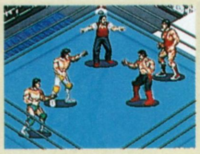
ゆきぐにプロレス

華麗なルチャの中にも激しさをのぞかせる

東北地方を中心に興行を展開する団体。華麗なルチャ・リブレがスタイル。エースのハヤテがジュニアヘビーの頂点に立ったのは記憶に新しい。

OLIVE JAPAN





この4人が現在しのぎを削って闘っている

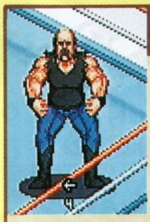
VIEW JAPANと並ぶ、マット界もう１つの老舗。4人の日本人レスラーをトップに、激しいプロレスでファンの支持を得ている。

R・Y・U

貪欲に、常に前面に立って闘うエース龍

人気、実力ともにトップクラスのサンダー龍がエースとして活躍。さまざまなタイプのレスラー、ルールの中にも自ら体を張って勝負していく。

WWC



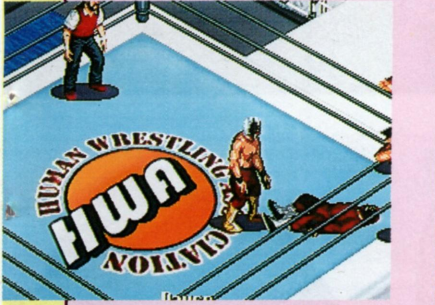
ネームバリューの大きなレスラーが多数所属

ここ数年でアメリカマット最大の規模を誇る団体にまで成長。日本人レスラーがいたり、人気者ドゥガンがヒールに転向するなど、話題も多い。

6人入り乱れての乱闘!!

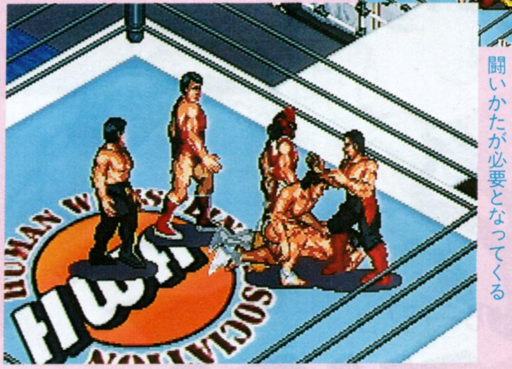
タッグよりさらに熱い「6人タッグ」

今までのシリーズでも2人対2人のタッグマッチはあったが、今回はサターンの能力を生かして、ついに3人対3人の6メンタッグマッチが実現した。6人タッグは普通のタッグとは違い、レスラー同士の駆け引きはもちろん、チームとしての駆け引き、また3人での連携も重要な要素となる。そして、もちろん3人での合体攻撃も可能だ。タッグマッチとは一味違った、より戦略性の高い闘いが可能になったのだ。



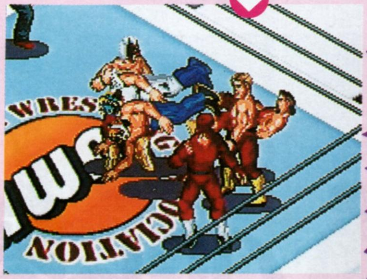
⬆3人対3人とはいっても、通常のリング上は1対1の闘いだ

⬇リングがせまく感じてしまうほど



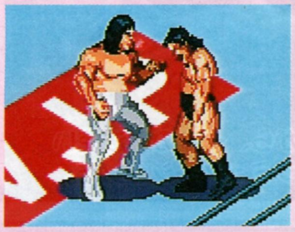
⬆誰を先発させるか、どの相手を集中的に攻めるかなど、より戦略的な闘いかたが必要となってくる

⬇カットプレイで6人全員がリングイン。分断作戦も合体攻撃も自分の手で再現できるぞ



「呼吸システム」でリアリティアップ

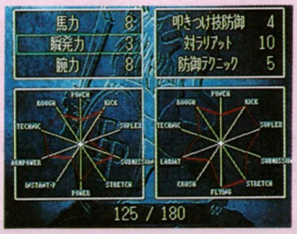
新たに追加されたシステムとして「呼吸システム」がある。これは、一方のレスラーが技をかけすぎた場合、そのレスラーは息を乱してしまい、少しの間コントロール不能に陥ってしまうというものだ。これによりリアリティが増したと同時に、一方的な試合展開がなくなり、試合に今まで以上の戦略性が必要になった。



⬆息が上がっているスキに大逆転、なんてこともありうる

「エディットモード」でより自分好みのレスラーを

自分の好みのレスラーをメイキングできるというレスラーエディットも、もちろん健在だ。今回は顔のパーツだけでも200を超すという豊富さ。もちろんレスラーデータ、技なども今まで以上に細かく設定できる。まさに無限の組み合わせの中から、自分の好みやレスリングスタイルによってレスラーを作り上げることができるのだ。



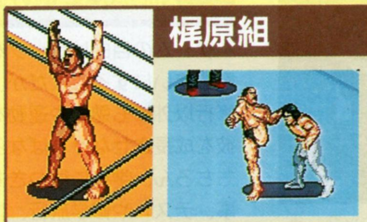
⬆かなり細かく設定できるエディット。理想のレスラーを作れ

UWHインテル

⬆他団体との交流で闘いの幅が広がってきた

エース真田を中心として、キックとサブミッションを主体に独自の道を模索し続ける。最近は既存のプロレス団体との交流も頻繁に行っている。

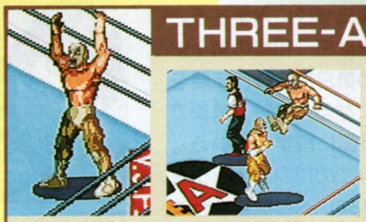
梶原組



⬆一人ぼっちになったが、組長は今日も元気！

大勢いた選手も、それぞれ独自の道を歩み、現在は梶原1人になってしまった。それでも1人で団体を支えている。マット界最後のプロレスラー。

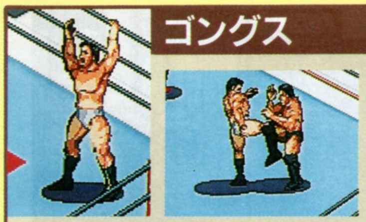
THREE-A



⬆本場のルチャは一味違う。素晴らしい技術

ルチャ・リブレの本場メキシコの団体。華麗な空中殺法でファンを魅了する。さすが本場と思わせるハイレベルのルチャは感動すら与えてくれる。

ゴングス



⬆実力伯仲の強者たちが多数ひしめいている

格闘王・冴刃が提唱する理想の格闘技を実践する総合格闘技団体。全世界にネットワークをもつ。UWHインテルから移籍した峰村も期待大。

ハイクラス

⬆触ると切れそうな雰囲気をもった男たちだ

梶原組を飛び出した桧垣と観月が中心になって提唱するハイブリッド・レスリング団体。そのレスリングの攻防はスピーディで、秒殺と呼ばれる。

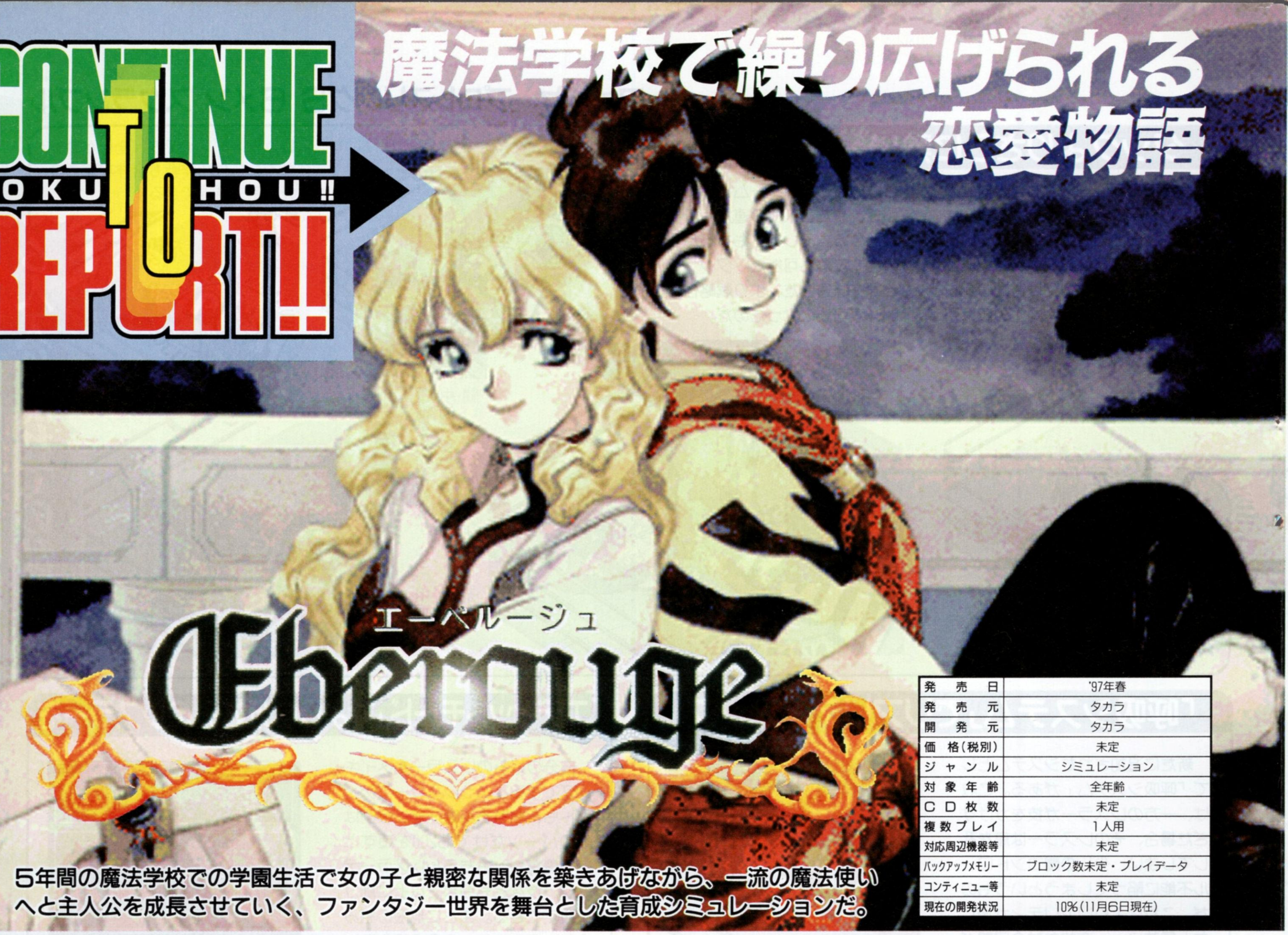
格闘家

⬆レスラーだけでなく、柔術家も存在する

特定の団体に所属しない、フリーで活躍する選手をゲーム中では格闘家としてまとめている。傾向としてバーリトゥードに慣れた選手が多い。

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

魔法学校で繰り広げられる恋愛物語



エーベルージュ Eberouge

発売日	'97年春
発売元	タカラ
開発元	タカラ
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	10%(11月6日現在)

5年間の魔法学校での学園生活で女の子と親密な関係を築きあげながら、一流の魔法使いへと主人公を成長させていく、ファンタジー世界を舞台とした育成シミュレーションだ。

魔法の修行と恋愛が楽しめる2部構成のシミュレーション

主人公のナックはその素質を認められて、魔法学校に入学する。ここでナックは9～10歳の第1部と14～16歳の第2部の計5年間を過ごすことになる（11～13歳までの3年間は外国に留学している）。プレイヤーはこの期間にナックを一人前の魔法使いへと成長させて、多くの女の子の中から恋人を見つけなければならないのだ。

⇧左にいるのが主人公のナック。多くの友との出会いや学校での勉強を通じて、大きく成長していくのだ

ゲームの舞台「ワーランド」とは？

舞台となるワーランドは多くの魔法使いが住む世界だが、同時にガラス製品の大量生産なども行える高い技術力も持っている。そして、現在ワーランドの驚威となっている世界規模の温暖化の謎を究明し、温暖化を止めるだけの力を持つ魔法使いを生み出すために作られたのが、ナックが入学した魔法学校なのだ。

パソコン版

⇧ガラス製品の大量生産などの高い技術力を持つワーランド

訓練や学校行事が主人公を成長させる

ゲームの目的はナックを一流の魔法使いにすることだが、魔法の修行以外にも勉強や運動をさせて彼を成長させなければならない。もちろん、学校にはつきものの行事、テストや修学旅行、体育祭などでの行動も主人公の成長に影響する。学校だけでなく、祝日などに開催されるイベントに参加することでも成長するのだ。

⇧学園生活にはつきものの文化祭などのイベントも楽しめる

パソコン版

パソコン版

⇦⇧勉強の内容を選ぶとそれに応じてパラメーターが変化するが、たまに失敗することも…

©FUJITSU／TAKARA

主人公と共に成長していくクラスメイトたち

学校ではナック以外にも、多くの生徒たちが魔法の修行に励んでいる。女の子たちだけでなく、ルームメイトのノイシュやお調子者のネルト、ナックのライバルとなるスタンベルク。彼らとのコミュニケーションもこのゲームの大きな魅力の1つだ。また、女の子たちの誰と第1部で仲良くしておくかにより、第2部のイベントが変化することもあるのだ。

女の子に投げ飛ばされる情けない奴も

第2部になるとナックもぐっと大人っぽくなるのだ

成長したライバルと、武闘の訓練で火花を散らすこともある

さまざまなイベントを経て女の子と親密に

ナックを成長させることが第1部、第2部を通じての大きな目的だが、第2部ではそれに加えてヒロインとなる女の子との仲を、進展させる必要がある。彼女たちのナックへの思いは全編でのナックの行動で変化する。プレゼントをあげたりデートをして彼女たちと親密になれば、ナックのことを心から愛する女の子から告白されることになるのだ。

水族館や買い物など、デートで行くことができる場所もたくさん用意されている

主人公の恋の相手となる女の子たち

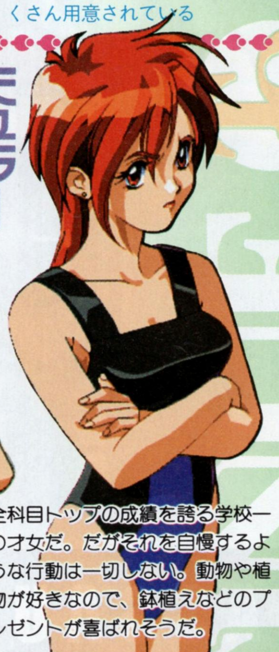
ゲーム全体を通じて、ナックは多くの女の子との出会いを体験することになる。第1部では子供だった彼女たちも、第2部では恋愛の対象となる美しい少女となって再登場するのだ。彼女たちは個性もさまざまなら好みの男性もまったくバラバラ。意中の彼女の理想の男性となるように、プレイヤーはナックを成長させるのだ。

廊下でぶつかるのは学園ものの基本

モリッツ

行動派の彼女は学校内のさまざまな情報に通じている。特に詳しいのが、男の子と女の子の関係についてだ。ナックもゲーム全体を通して、彼女の情報のお世話になるのだ。

ミュラー



全科目トップの成績を誇る学校一の才女だ。だがそれを自慢するような行動は一切しない。動物や植物が好きなので、鉢植えなどのプレゼントが喜ばれそうだ。

マリエン

水着姿でモデルをやったりもする、自分の美貌に自信を持っている女の子だ。もちろん学校の男子生徒たちに人気があり、ナックのライバルのスタンベルクも彼女を狙っているのだ。

リンデル

どんな勝負にも真剣になる、負けず嫌いな男っぽい性格の女の子だ。その性格のせいか、攻撃魔法は自在に使いこなせるものの、治癒魔法は苦手なのだ。

カステル

高貴な雰囲気が漂うルックスの通り、良家のお嬢様だ。美人で成績も優秀という非の打ちどころのない彼女の恋人となるには、ナックも相当の努力をしなければならないだろう。

さらに多くの女の子が登場

ゲームではここで紹介した以外にも多くの女の子が登場する。中には第1部か第2部のどちらかにしか登場しない女の子もいる。誰を恋人にするかはプレイヤーが自由に選べるのだ。

まだまだたくさんの女の子が登場する

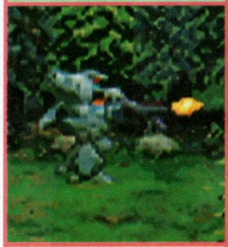
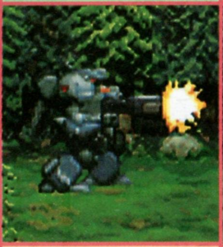
CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!

待ちに待った

作戦ごとに乗り換えられるアサルトスーツ

以前、数種類のアサルトスーツが写った画面写真があったが、ついにその詳細が判明。「1」では、操作できる機体は1体だけであったが、『2』では、複数の機体を操作できるようになった。作戦に応じて、複数ある機体の中から好きな機体を選べるわけだ。基本的に、ゲームを進めていけば機体は増えていくのだが、途中の成績いかんで、乗れない機体が出てきたりする。それぞれの機体の性能は、初めにある程度決まっているが、武器の装備などによりパワーアップすることが可能だ。

⬆その機体ごとの性能を見極めておく必要がある。ただ、性能は上げられるので1体にこだわることも

量産型試作機	プロトタイプ1号機	プロトタイプ4号機
		
性能は機動力、防御力、攻撃力のどれをとっても平均程度。これといった特徴がない機体。	機動力と攻撃力が若干高い。反面、防御力は試作機よりも低いので、上級者向けといえる。	機動力は試作機より低いが、防御力に秀でている。そのため、初心者向けの機体といえる。

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

重装機兵レイノス2

久しく情報が出なかった『レイノス2』。ようやくその長い沈黙を破り、隠れていた姿が徐々に見えてきた。今号は、初公開となるステージ2を中心に紹介をしていく。

発売日	'97年2月
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)
価格(税別)	未定
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	60%(11月6日現在)

©NCS ※画面は開発中のものです。

ステージ2の情報を公開！

ゼネスの自然要塞 ビッグ・ウォール

大統領の特令を受けて出撃することになった、12特機。ステージ1のボスNN－3型バズラム機甲戦車を難なく破壊した12特機を待ち受けるふたつ目のステージは、険しい山が続く山岳地帯。山自体が要塞の役割をなしている、通称ビッグ・ウォールと呼ばれる場所。いまだこの山を攻略したものがいない、いわば難攻不落の地である。

⬆未踏峰の地と聞いて一歩も引かないのが12特機の特徴

⬆山を登っている途中に、巨大な岩が落下してくる。細かい操作が必要になるので、機動力がある方が有利

⬆まさに断崖絶壁と呼ぶにふさわしい場所だ。ブーストを使って一気に登っていかなければ、頂点は拝めない。ブースト全開だ

巨大レーザー ラスラプター砲

険しい山を登っている途中、突如頭上から赤い光線が12特機を襲う。名称をラスラプター砲といい、強度の高いアサルトスーツでも、まともにこれを食らってはーたまりもない。これの存在が、ここを難攻不落の地にしているのだった。

⬆12特機でも恐れる威力

⬅➡レーザーが撃たれる前は必ず秒読みがあるので見逃すことのないように。頂上にあるこの装置が発射元になっている

アサルトスーツ同士の戦い

ラスラプター砲を抜けると、そこにはステージ2のボスが待ち受けている。相手は、12特機と同じくアサルトスーツを操りしもの。苦戦は余儀なくされるだろう。

⬆ボス戦の前にこの特令が不信なものだと気づく12特機。鋭い洞察力だ

➡これがここのボスだ

⬇ボスは強力な武器を装備してくる。守るようにザコも多数出現する

腕しだいで増えていく武器

このゲームの特徴のひとつである武器の多さ。威力のあるものや攻撃範囲が広いものなど、その数は全部で20種類以上ある。そしてこの武器は、成績しだいで増えていく機体と同じく、進め方ひとつで使えるものが変化する。

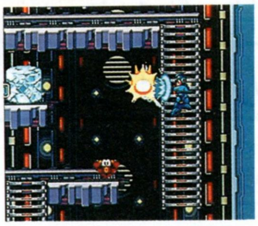
⬆数ある武器装備の交換はこの画面でやる

⬆武器によって、威力は当然のことながら攻撃範囲も違ってくる

⬆使う武器の射程距離により画面が拡大したり、縮小したりする

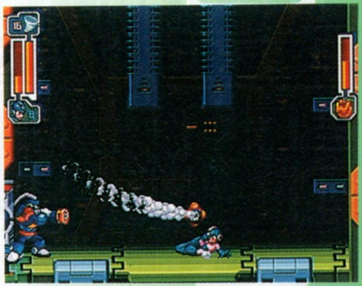
ロックマンの新たな戦い！ゲーム前半4ステージを紹介

『8』は基本的に8ステージで構成されており、前半4ステージをクリアするとストーリーを解説するアニメデモが入る。そしていよいよ後半戦へ突入することになるわけだ。ここでは前半4ステージのダイジェストを紹介しよう。



⇦基本的なアクションはシリーズを踏襲している

⇧ゴミを巻き上げてくる中ボスと対決

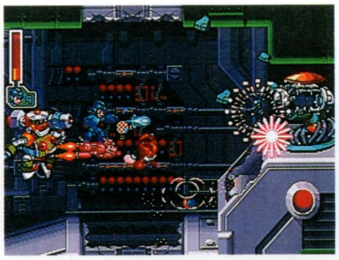


⇦グレネードマンはその名の通り、腕から爆弾を撃ってくる

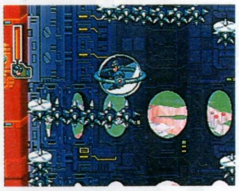
1 空中ステージ／ボス：テングマン

導入部となる短いステージをクリアすれば、後の4つのどのステージからでも自由にスタートできる。この空中ステージは文字通り空が舞台になる。中盤の空中戦では、アイテムを取るとロックの3人の仲間が援護に来てくれたりする。

⇦上の2機の飛行機は、ザコ敵を発進させてくる



⇧お供を連れて中ボスを総攻撃！



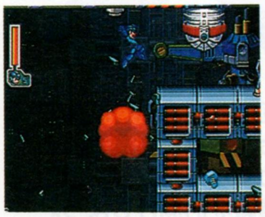
⇧風船のように空中を移動。トゲ鉄球に気をつけろ

⇦テングマンは竜巻で攻撃してくる。ジャンプでかわせ！

2 基地ステージ／ボス：グレネードマン

トラップが満載のステージ。コンテナなどの地形のせいで、物陰の敵が倒しにくい場所でもある。また乗ると爆発する足場などもあり、移動にも気が抜けないステージだ。中ボスはゴミの中に隠れており、ゴミをぶつけて攻撃してくる。前のステージで手に入れた武器を、うまく活用したいところだ。竜巻が非常に役に立つぞ。

⇩下と左下の写真のように、基地内では高い足場をジャンプする仕掛けがたくさんある



3 氷ステージ／ボス：フロストマン

常に高速スクロールしている、シューティングゲームのようなステージ。途中には狭い地形やジャンプなどのトラップがあり、ここでミスすると一発死が待っている。直前に出る警告に注意して突破しよう。後半は一面氷のステージになり、敵もかなり強くなってくるぞ。

⇩⇨ボスへの道程は長い

⇦地形トラップの場所では警告が出る。素早く反応しろ

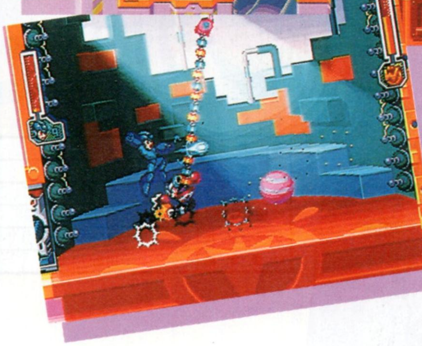
4 遊園地ステージ／ボス：クラウンマン

全編明るい雰囲気の遊園地が舞台。とは言え前半ステージの中では最も長く、また難易度も高い場所だ。高架を走る機関車を次々に飛び移ったり、大量に出てくるザコ敵を狭い足場で相手にしなくてはならない。また中盤では足元の記号によっていろんな障害が出るトラップもあったり、バラエティーという面では一番楽しいステージかも。

⇨右にネジがある。この距離で向こう側へ跳べるのか？

⇩カラフルなステージで戦うロック。機関車から落ちないように進め

⇧×印の所に立つとトラップ作動。鉄分銅のトラップはなかなか笑える



⇦ボスのクラウンマンはまさにピエロ。トリッキーな動きでロックを翻弄する。チャージショットで狙い撃て

ちょっとHな

露出度低めでもツボは押さえる女の子たちの恥じらう姿を見よ

女の子と仲良くなってHしちゃおうという目的のゲーム『きゃんきゃんバニー・プルミエール2』。前作は18禁ということもあってHシーンも過激だった。しかし今回公開されたHなシーンのグラフィックは、露出度は押さえられたものの、ポーズや脱がせ方が巧妙で、逆に想像力をかき立てられる。

もう1人女の子がいる

これまで何回か『プルミ2』の紹介をしてきたが、今までに写真で登場した女の子は5人。しかし『プルミ2』には、あと1人女の子がいるのだ。彼女の名は篠原友恵。スタイル抜群のお姉様らしい。早く姿が見たい。

府川亜矢子

⇨上着はそのままで下はパンティ1枚のみ。この脱がせ方がグッドです。そのうえ、胸の高鳴りを伝えんとする潤んだ瞳に見つめられては、ポチだって狼になるというもの

桜庭ひかる

⇧はだけた胸、少し覗いているパンティ。全てを脱がさず中途半端なところに趣がある。日頃は眼鏡をかけている彼女だけど、素顔は一番大切な人にだけ…

きゃんきゃんバニー プルミエール2

発売日	12月20日	CD枚数	2枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	シャトルマウス・マルチコントローラー
価格（税別）	7500円	バックアップメモリー	31・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	95%（11月5日現在）

今回は、Hな新着画面写真と、本編に付属される日めくりカレンダーCDの情報をお届けしよう。

新着CG公開

カレンダーCD情報もあるよ

🔽いつの時代も混浴は男の憧れ。しかも相手が美少女とあっては神（スワティ）に感謝するしかない。それにしても、彼女は目をまんまるにして何を見つめているの？

東山日奈緒

◀▶実際の年齢よりも幼くみられがちな有紀ちゃんだけど、今宵ばかりは大人の恋を味わっているみたい。ベランダに出て、夜の街を眼下にひとしきり語り合う２人。そして部屋に戻って互いを求め合う。日頃気弱な彼女。心なしか頬が赤らんでいるのは、恥ずかしさがそうさせるのか？緊張している彼女を包み込むのが主人公の役目といえよう

檜山有紀

石鍋環

◀友だちという関係だった彼女と主人公の高校時代。でもそれは、例えばこんな、ほんの小さな出来事から変わるもの

365日分の会話が楽しめる日めくりカレンダー

『プルミ２』本編１枚に付属される、もう１枚のCD。これは「日めくりカレンダーCD」というもので、サターンの内蔵時計の月日に対応して、１日ごとにスワティとサワディがその日、または季節にまつわる漫才的な会話をしてくれるのだ。会話のパターンは当然１年365日分用意されている。その全てが音声付きで再生されるのだ。１年中スワティとサワディの声が聞けるなんてファンは幸せ？

➡まず、起動時にスワティたちがＣＤの説明をしてくれるのだ

➡毎日、彼女たちのボケた会話を楽しめるのだ。思わずニヤリとさせられる

©アイデス／カクテルソフト／キッド

女子高生との同居が実

ルームメイト

ROOMMATE

～井上涼子～

発売日	'97年1月
発売元	データム・ポリスター
開発元	ROOMMATE PROJECT
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%(11月6日現在)

恋愛シミュレーションの新しい形 リアルタイムでコミュニケーションする

もし、自分の家に女子高生が同居することになったら…。そんな状況を再現するこのゲームは、サターンの内蔵時計を利用して、ソフトの中の時間と、プレイヤーの世界の時間がシンクロするようになっている。つまり、実際に朝6時に電源をいれるとゲームの中でも朝6時になっている、という具合。プレイヤーは、サターンでソフトを起動させた瞬間から、井上涼子ちゃんとの同居生活を始めることになる。モニターの中の涼子ちゃんと、実際に3ヵ月という期間を過ごし、彼女のことを知り、理解を深め、いかに親密になるか、というのがこのゲームの目的だ。

同居人との会話を楽しむゲームだ

井上涼子ちゃんとの会話を楽しもう

このゲームには、今までの恋愛シミュレーションのようなパラメータという概念がない。だから涼子ちゃんの気を引くために「学力を上げる」とか、「体力をつける」といった作業は必要ないのだ。

父親の親友の娘…縁遠い所から来たね

まず自己紹介

プレイヤーの家に、井上涼子ちゃんがやって来ると、まず彼女は自己紹介を始める。話をしているときの彼女の表情はとても豊か。しかも、話しながら微妙に変わるので、本当に人間らしい、存在感のあるキャラクタになっている。

声は、オーディションで選ばれた藤野とも子さんが演じているのだ

ドキドキ

それでは涼子ちゃんに質問しましょう

あれっ？

ややっ！ 少しいきなりすぎたかな

ガーン!!

おわっ！ いきなり嫌われてしまった

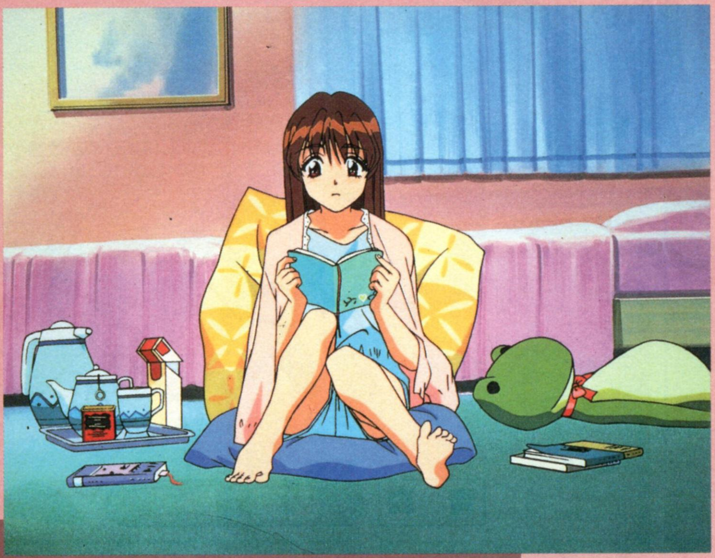
涼子ちゃんが同居することになった理由(わけ)

商社に勤めている彼女の父親が、ニューヨークに転勤することになり、家族全員がアメリカに引っ越すことになった。しかし、彼女は学校の友達と別れたくなかったので、日本に残ることを許してもらったのだ。だが、住む所がなくて困っていると、彼女の父親の親友（プレイヤーの父という設定）が今回の同居を決めたのだった。

©DATAM POLYSTAR／ROOMMATE PROJECT

体験できてしまう!!

ある日突然、女子高生と同居!?



女子高生と一つ屋根の下に暮らすことになったら…という疑似体験をさせてくれる、ちょっとドキドキもののゲームが登場した。今回は、サターンの内蔵時計を使ったゲームのシステム紹介と、実際のゲームの流れを誌上で再現してみたぞ。

井上 涼子ちゃんのプロフィール

出生地…東京生まれ
誕生日…昭和54年11月4日
職　業…学生(高校2年生)
部　活…テニス部(まだ補欠)
星　座…蠍座、13式は天秤座
趣　味…読書、音楽鑑賞

得意科目は国語と英語、不得意科目は数学、物理という根っからの文系人間。血液型はO型で、性格はまじめで努力家。ちょっと気の強いところもある普通の女の子だ。

同居生活のある1日をシミュレート

朝 7：00AM

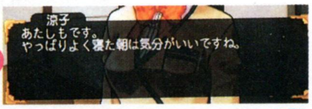
涼子ちゃんの「おはようございます！」の元気なあいさつで朝がはじまる。しかも、ボクの体調まで気づかってくれた。涼子ちゃんの見た夢の話なんかをしながら、ボクは久しぶりに朝の楽しいひとときを送った。

←さわやかな笑顔が一番の目覚ましだよ

例えばこんな選択

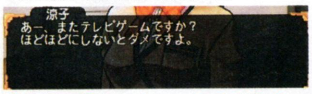
→3つの選択肢から一つを選ぶと…

「よく眠れた」だと



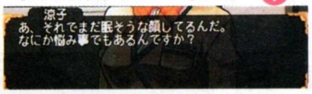
↑男の人と一つ屋根の下っていう緊張感がない、あっけらかんとしてる

「ひと晩じゅう起きてた」だと



↑なんで分かっちゃったんだろう、さては隠れて見ていたんだな？

「あんまり眠れなかった」だと



↑心配をかけちゃったみたいだね

夕方 5：00PM

夕方、ボクが家に帰ったら、涼子ちゃんが笑顔で出迎えてくれた。会社の話や、彼女の学校であった出来事なんかを話して、普段の生活では味わえない幸福感を味わわせてくれた。同居人がいるっていいなあ。

←新妻のような、おままごとのような…

夜 10：00PM

夜、涼子ちゃんが、毎回かかさず見ているというお気に入りのドラマを一緒に見た。そのドラマの主人公の優柔不断ぶりで言い合いになって、ちょっと怒らせちゃったみたい。うーん、嫌われちゃったかな？

←↓感情を表に出すのは、素直な証拠

※画面は開発中のものです

Go! a NEC interchannel

名古屋 山本 るりか

現代っ子気質の彼女は、なんでも試して遊んでみる好奇心旺盛な女の子。でもアイススケートはあまり上手くないみたい。おしりがすごく冷たそー

面倒見がよくて、家庭的な女の子。きっと困っている人を見たら、放っておけない性格なんだろうな。彼女のような娘をお嫁さんにするのが理想かな

横浜 星野 明日香

筋金入りのミーハーな彼女は、クリスマスの雰囲気だけでもうふにゃふにゃ。ムードに弱いのかもね

青森 安達 妙子

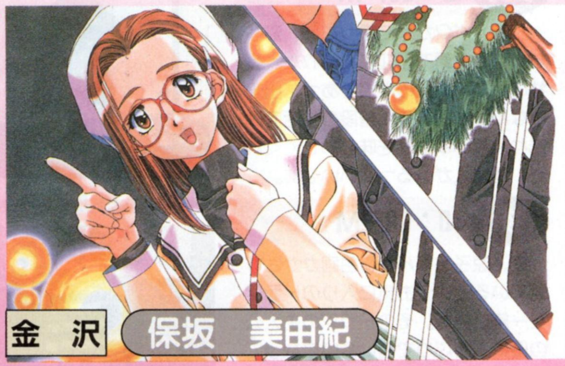
Sentimental Graffiti

センチメンタル・グラフティ

冬を迎え

発売日	未定
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格（税別）	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	未定
複数プレイ	未定
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	45%（11月6日現在）

今回は、12人の女の子たちが、冬の風景の中でいきいきとした表情を浮かべているイラストを、まとめて公開。ひと足お先に、あったかいクリスマスの気分を味わってほしい。



金沢 保坂 美由紀

きらめく光に照らされて、クリスマスの夜を楽しむ彼女は、いつもよりずっときれいに見える…んだけど、彼女を見守るように立つ男は、一体誰なんだ？

福岡 松岡 千恵

ギタリストとして地元で名をはせてる彼女も、実はスポーティな一面をかいま見せる。これが天性のリズム感というものなのか…

仙台 永倉 えみる

雪の積もった地面に、直接座り込んじゃうほど彼女がふくれているのは、ほかでもない、雪合戦に負けちゃったからだと考えて間違いないでしょう

©NECインターチャネル／マーカス／M2／サイベル／コミックス イラスト 甲斐 智久

寒い北海道の冬は、1人より2人のほうが絶対あったかいはず。シンシンと降る雪も、2人をよけて降り積もったりするかも知れないね

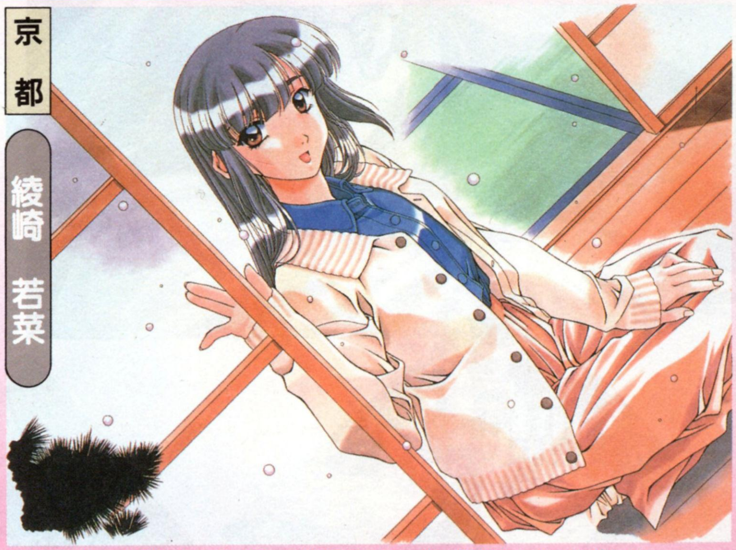
2人だけだけど、どんなパーティよりも楽しいね

君と一緒にいるだけで、なんだか僕まで楽しくなれるんだ

た12人の新着イラストを一挙公開

1人に1つずつ、12通りの冬物語
冬の思い出を幼なじみと作ろう

発売に向けて、着々と開発が進んでいる『センチメンタル・グラフティ』。その最新情報として、今回の冬のイラストが発表された。各地に散らばるヒロインたちの、さまざまな「冬」を見て、ゲームのイメージをふくらませながら、今後の情報に注目してほしい。



京都に住む典型的な大和撫子。雪を見るのに、窓を開けるしぐさも美しい

ミステリアスで、1人がでいるのが好きで、自分の知らない場所が好き。でもなぜだろう、そんな君が僕と一緒にいてくれるなんて。君に聞いてもきっと答えてくれないんだろうな

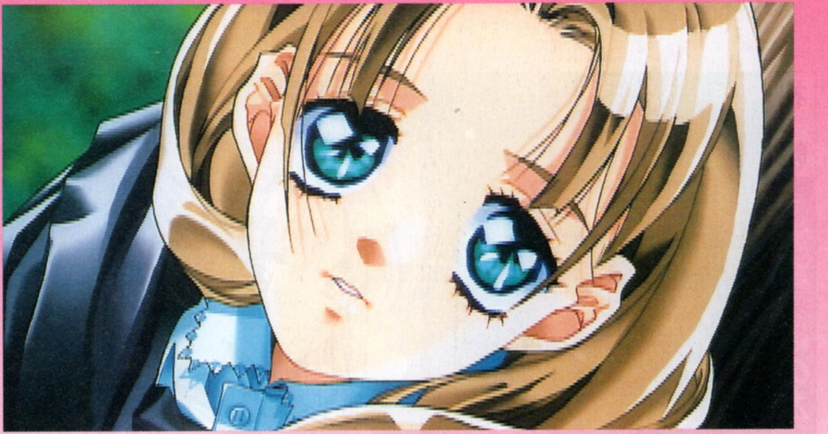
いつも大胆な行動で、僕を驚かせる君。今夜の僕は、いつも以上にドキドキしてる。君のほうはどうなんだい？

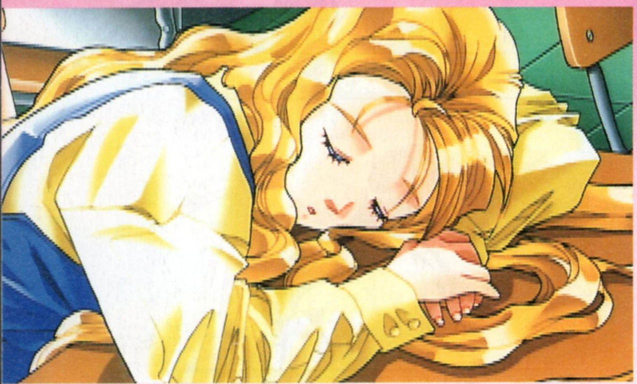
『ボイジャー』第3弾は男性パートが練習できるぞ

去る10月31日に一般応募が締め切られ、現在、選考の真っ最中の『センチメンタル・グラフティ』ヒロイン声優オーディション。そのテキストとして発売されている「ボイスチャレンジャー」も3号目を数え、その第3号の「お嬢様捜査網編」は、男性パートが練習ができるようになっている。声優を目指す人たちは要チェックだ。

声優さんを目指す人は必聴だ

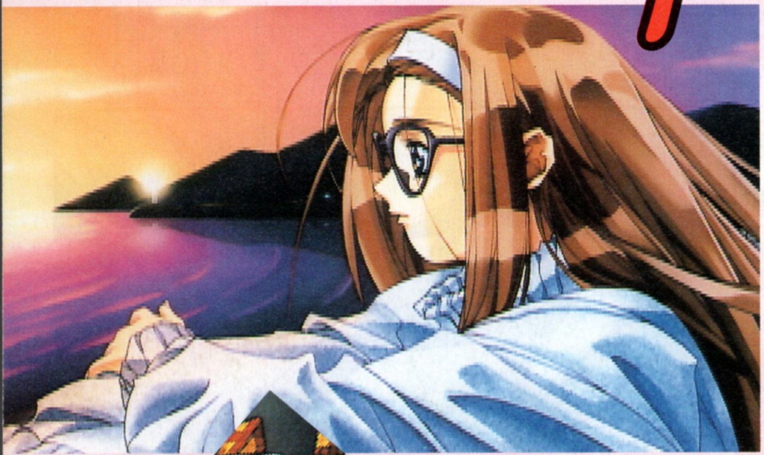
Go! a NEC interchannel





同級生2

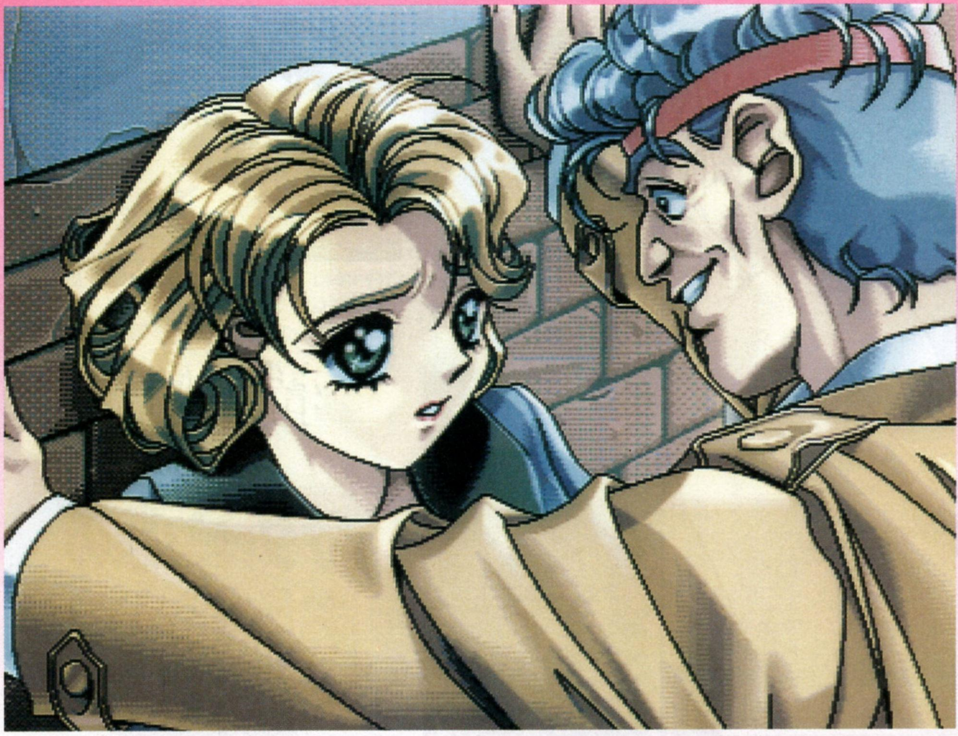
どうきゅうせい



あまり情報が公開されない『同級生2』。ここに来て、気になる新情報が続々と公開された!! その1つが、『卒業生』と呼ばれるアドベンチャーゲームが『同級生2』に同時収録されること。そしてもう1つが、サターン版のお色気シーンが初公開されたこと。『同級生2』の情報を追い続けているサターンFANだから読める新情報が盛りだくさんだぞ。

発売日	未定	CD枚数	2枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	NECインターチャネル	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	50%(11月7日現在)

本誌だけのダブルショック!! 2つの特選情報を大公開!!



『同級生２』の番外編となる『卒業生』。このゲームのヒロイン、榊原みゆきは、西御寺有友のピアノの家庭教師をしている才女だ

特選情報 その1 『卒業生』のリメイク版をダブルパッケージ

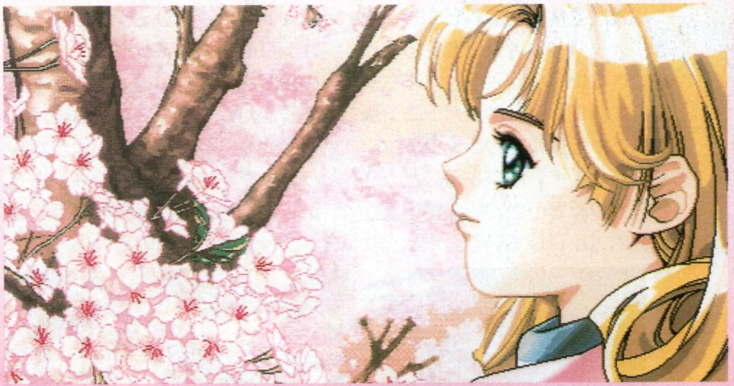
『2』の番外編をサターンに収録!!

『卒業生』とは、パソコン版『同級生2』（以下『2』）の番外編として限定発売されたもの。『2』をクリアしたときに表示されるパスワードを書いて、申し込んだ人のみが入手できる、知る人ぞ知る幻のソフトである。もちろん現在でも入手することは可能。サターン版は、その『卒業生』のリメイク版が遊べるようになった!!

では、『卒業生』とはいったいどんなゲームなのだろうか？　ここでは『卒業生』のゲームの内容について紹介していこう。

『卒業生』の主人公は、八十八学園きっての秀才といわれた「三四郎」。『2』の主人公「竜之介」の1年先輩にあたり、現在は「帝大理一」に在籍しながら、西御寺有友の家庭教師をしている。性格はいたって真面目で、下級生にも慕われている。「竜之介」を含めた八十八学園の3年生とは多少の面識があるようだ。恋愛に関してはオクテ。女性に対し、本能のまま突き進む「竜之介」を多少うらやましいと思っているところがある。その「三四郎」が初めて抱く恋心…。『卒業生』は、「三四郎」が織りなす“ほのかな恋愛ドラマ”を軸に物語が展開。このゲームのヒロイン、榊原みゆきとの関係を深めていくことが目的となる。

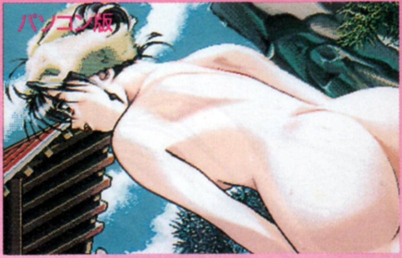
システムは、基本的に『2』と同じ。『2』と同じ場所、同じ冬休みが舞台だ。登場キャラも、『2』のメインキャラが出演。違う点は、『2』のゲーム期間が22日間だったのに対し、『卒業生』はたったの5日間しかないこと。ゲームのボリュームは少ないが、知られざる『2』の設定が分かる作品ということで、かなり好評を博したというウワサだ。知られざる設定とは、「竜之介」では知ることのできない唯ちゃんたちの意外な一面…。「三四郎」だからこそ話してくれる、唯ちゃんたちの切ない気持ちが『卒業生』ではかいま見ることができるのだ。



リメイク版となるサターン版は、シナリオのボリュームがアップする？

人望の熱い「三四郎」だからこそ、「竜之介」とは違う会話が楽しめる!!

©NEC interchannel／elf・elf　※『卒業生』の画面写真は、すべてパソコン版のものです。



○○オシリまで丸出しだったパソコン版（注＝上の画面はトリミングで隠しています）。サターン版は、オシリが見えない形でお色気を演出

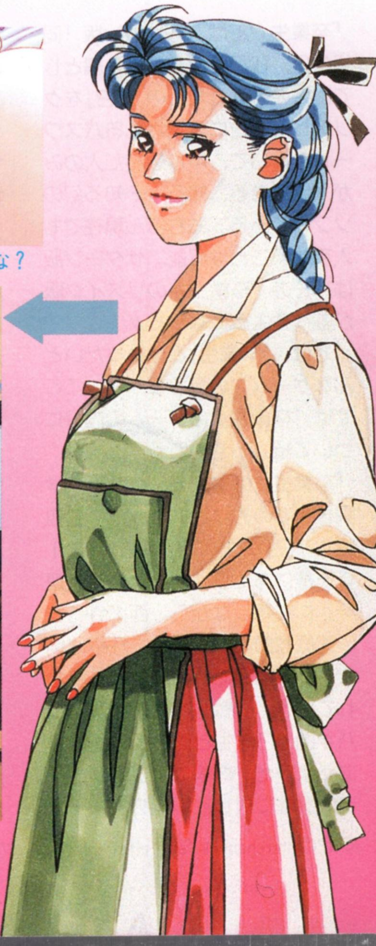
特選情報 その2 サターン版のお色気シーン初公開!!

サターン版のHシーンはムフフ？

18歳以上推奨となるサターン版は、オッパイやオシリを見ることができない。今回入手した唯ちゃんのお色気シーンは、パソコン版にもあった温泉でのワンシーン。『同級生ｉｆ』をプレイした人はお分かりと思うが、肌の露出度が比較的アップしている。また、サターン版は、トリミングによってオシリを隠し、多少グラフィックの角度を変えている。これは本誌の予想だが、サターン版は、オッパイやオシリが見えないようなトリミングを使って、Hシーンを演出。『ｉｆ』以上の過激なグラフィックが堪能できるのでは？

○サターン版はここまでＯＫ…、かな？

○下着さえ着用していれば、こんな色っぽいショットもＯＫ♡

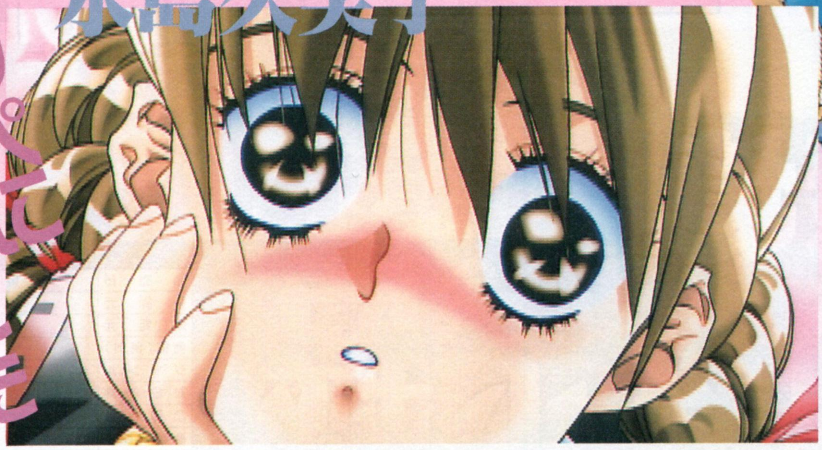


温泉旅行で新たな出会いが!

唯ちゃんの入浴姿が堪能できる温泉でのワンシーン。「む、温泉って…」とピンと来た人はなかなかスルドイ。パソコン版をプレイした人は周知の事実だが、サターン版の『ｉｆ』しか知らない人にとってはウレシイ情報。なんと『2』ではある条件を満たすと温泉旅行に行くことができるのだ。しかも、その温泉旅行では、世間知らずのカワイイ女のコと、夫を亡くした未亡人と知り合えるぞ。

セクシー
永島佐知子

ホッペにキスされた
永島久美子



●●都会の生活に憧れる永島久美子ちゃんと、夫の旅館を守り続ける永島佐知子さん。永島旅館を経営する２人の母子が、主人公とどんな係わりを持ってくるのか!! けっこう涙ものだぞ

さまざまなイベントが女のコの魅力を引き立てる

南川洋子

バイクをこよなく愛する硬派な女のコ。ケンカも強いが、気も強い。落ち込むことが似合わない彼女だが…

安田愛美

幼稚園で保田さんをしている愛美さん。汚れをしらないその表情は、男心をメロメロにさせる魅力があるみたい

野々村美里

旅行会社でバスガイドをする美里さん。温泉旅行で知り合うことができる。ちょっとHな願望を持っている

都築こずえ

フリフリのドレスを着込んでいるこずえちゃん。子供扱いは禁物だ。「私は、もう大人れすぅ〜」は口癖かな？

加藤みのり

学校ではあまり目立たないみのりちゃん。学校の花壇で花を眺めている姿は、なんだか、ちょっとカワイイね♡

杉本桜子

主人公と同い歳になる桜子ちゃん。いつも病気がちで学校には通っていない。守ってあげたい可憐な女のコだ

RPG BIG5 COLLECTION 1

ゲームの導入部をいっきに紹介!!

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse Ⅳ

発売日	'97年1月14日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	99.9%(11月8日現在)

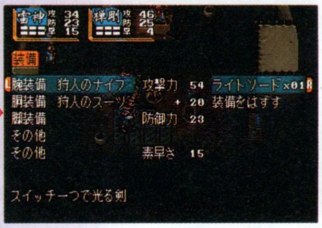
サンプルロムを入手した今号からは、順を追ってゲームの流れを具体的に紹介していこう。

移動や戦闘のときの
コマンドと操作方法判明

まず最初に、システムについて新たに判明したことを紹介しよう。

移動のときにBボタンを押すとキャンプモードになる。ここでは、画面左にコマンドが表示される。持物・魔法・装備と、奥義・状態・設定のコマンドを、方向キーの上下で切り替えて操作するのだ。

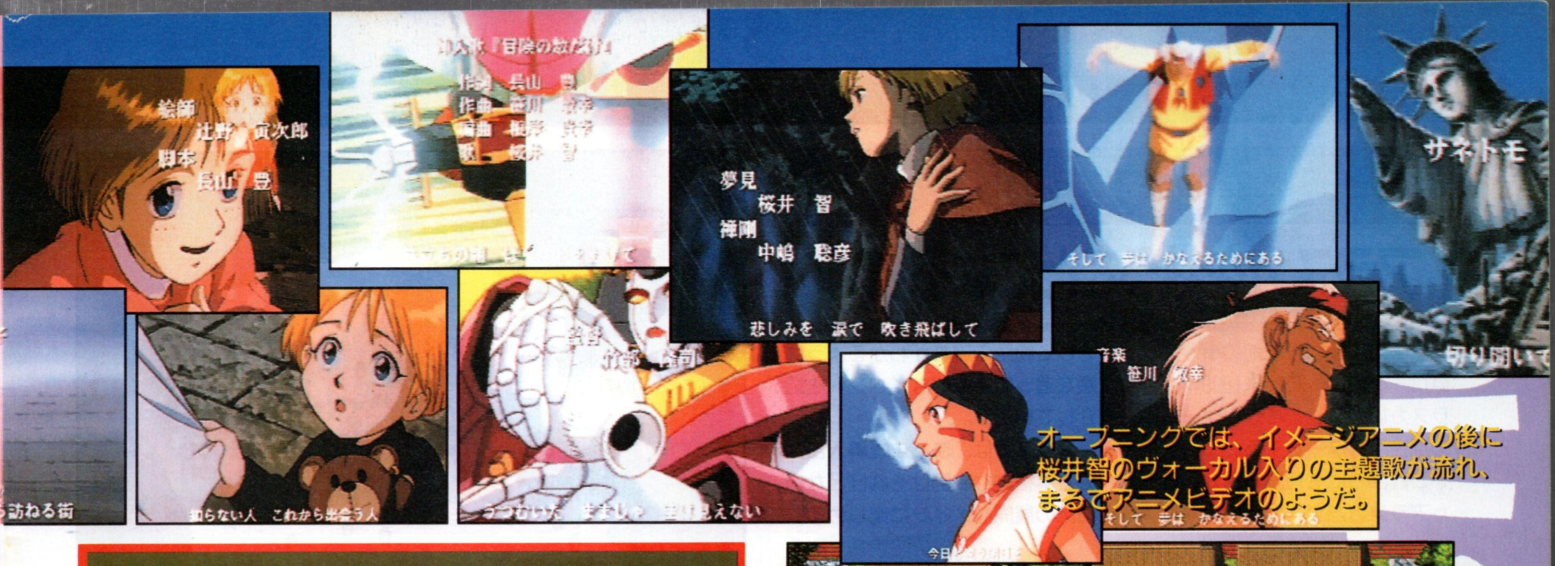
戦闘時のコマンドには攻撃・魔法・奥義・道具・守る・逃亡・AI・状態がある。同じように方向キーでコマンドを切り替えて使う。魔法用のMPは戦闘が終わると回復し、奥義用のTPは回復しない。



回復魔法や持物を使うことができる。方向キーの下で別コマンドに

「装備」は、装備後の能力値の上下がひとめでわかる便利な設定!

「攻撃」は武器での通常攻撃。「魔法」と「奥義」はそれぞれ全員がMP、TPを消費して使う。「道具」は持物を使う。「守る」は自分の身を守る。「逃亡」は戦闘から逃げる。その他の「AI」、「状態」は、次号以降で紹介しよう。

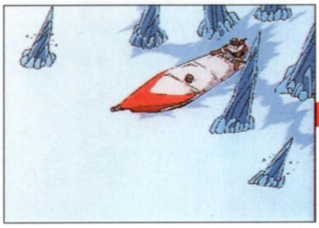


オープニングでは、イメージアニメの後に桜井智のヴォーカル入りの主題歌が流れ、まるでアニメビデオのようだ。

夢のような6年前の事件

ニューオリンズでなにが起こったのか?

ついにゲームスタートからの流れを詳しく紹介／ 雷神が氷原で魔物に襲われているムービーからスタート。そして、暗転し、6年前のニューオリンズの場面になるのだ。公園でのかくれんぼにあきた雷神たちが、丘の上の洋館に行くことで事件が起こり、サネトモが目覚める。柵の外のエデンの火へと逃げる雷神たち…。しかし、サムが行方不明になってしまう／ レッド・ベアと助けに向かおう。



⬆魔物に襲われる雷神。カヌーで逃げるのだけれど…

⬆クレバスへと落ちてしまい。夢の中で6年前に遡る

⬆洋館で亡霊のような人物がいる写真を見て、調べることになるが…

⬆本当に洋館には写真の人物がいた。それがサネトモだ／

⬆ニューオリンズの雷神たちが住んでいる町のマップ

⬆⬆魔物ハンター見習いの雷神に、闘いながらレッド・ベアが心得を教えてくれる。しかし、悲劇がおこる

パーティの動きに注目

仲間とパーティを組むと、雷神の後を他のメンバーがついてくる。もう当たり前のようなことだけれど、『第四』では、ピッタリとくっついて整然と隊列を組んで歩くなんてことはない。歩く速さに合わせてくっついたり離れたりしながら、自然な間隔をあけながらついてくるのだ。芸が細かいよね。

⬆⬆ぴったりくっついて軍隊みたいな行進をするのは不自然。このようにくっついたり、離れたりする

⬆最初のニューオリンズの公園では、パーティを組んだ後でもメンバーに回り込んで話しかけることもできる

©HUDSON SOFT／RED

目覚めると北の国

アラスカを救うことになる雷神

悪夢のような6年前の事件のプロローグの後、時代は1899年のアラスカに移る。ここからゲーム中の現在がスタートする。

これまでにも何度も紹介してきたアラスカだが、さらに細かく、そして物語の流れがわかるように、順を追って特徴的なイベントを紹介していこう。

アラスカは、まだまだ導入部なので本格的な戦闘はそれほどない。物語の展開をメインに楽しめる。

アンカレッジからスタートする

雷神が目覚めるとアンカレッジの村にいる。クレバスに落ちた雷神を、ミューリエが見つけて助け出したらしい。雷神は、レッド・ベアを助けて、ブリザードを倒すためにアラスカに来たことを告げる。村では、邪悪なエデンの火のことや暗黒教団のことなどを聞き、フェアバンクスへ進む。

⇧助けられて目覚めると、偶然にもレッド・ベアの友人が！

⇧小さな漁村のアンカレッジ。ここからアラスカはスタートする

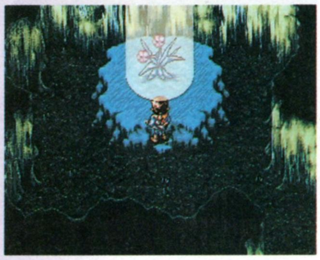
⇧雷神の命の恩人ミューリエは、両親を魔物に殺されてから無口に…

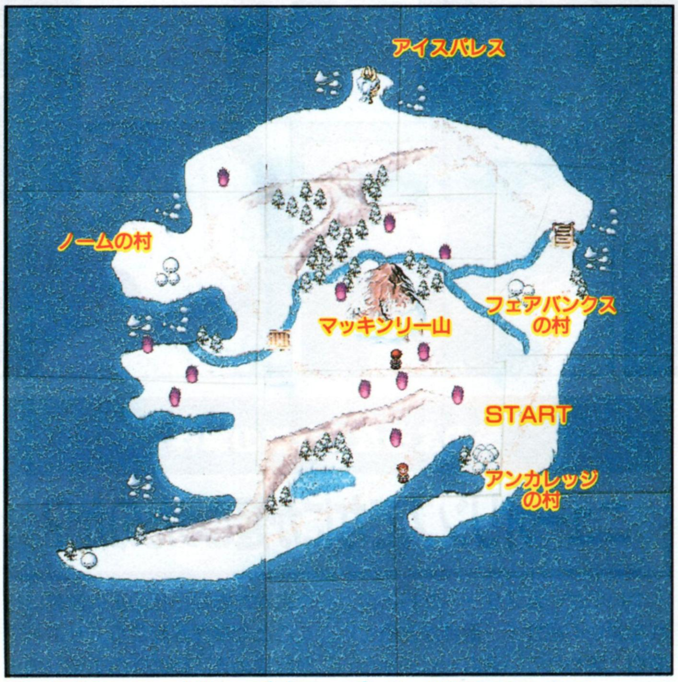
とぼけた都来がやってくる

フェアバンクスに着くと、さっそく都来が魔物に追われて、助けを求めてくる。魔物を倒すと、武器商人の彼は、お礼の意味も兼ねてか「ノームの村にあるバタビアの種を取ってきてくれ」と前金を払って仕事を依頼する。この金でアイテムを揃えたら、西にあるノームの村へと向かうことになる。

⇧種を持ってくれば、さらに3000ドル払ってくれるという。ありがたい

⇧トドの魔物から助けてあげると、自己紹介をする都来


⇧バタビアの種は、戦闘でバタビアを倒さないと手に入らない



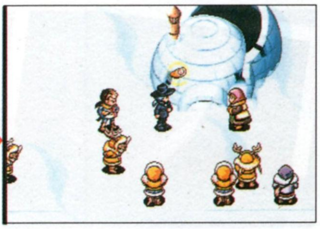
⇧これがアラスカの全体マップ（Ｌマップ）だ。北端がアイスパレス

星夜と出会い仲間となる

ノームの村でバタビアの種を手に入れたところを、デススケルトンが襲ってくる。子供を連れ去ろうとするのを見過ごすわけにはいかない。しかし、この時点の雷神では、歯が立たない。危ういところで星夜が現れ、雷神を助けてくれる。こうして2人のパーティができるのだ。

⇧村の大切な子供を助けるため、デススケルトンに挑む雷神

⇧レッド・ベアを助けると聞いて、仲間になってくれる星夜


⇧星夜のおかげでデススケルトンを倒し、無事子供を救出できた

⇧雷神を目覚めさせるために闘うことになる

⇧星夜は雷神の眠る能力を目覚めさせようとする

伝説のバッファローの封印をとく

マッキンリー山の山頂からちょっと行った洞くつに、炎に守られた魔法銃がある。炎の壁は星夜を拒むが、雷神を中へと導く。これは火の一族だからなのか？

この銃を持って、フェアバンクスの洞くつにいくと、伝説のバッファロー・デナリを目覚めさせることができるのだ。

北の山マッキンリーの洞くつに、炎に守られた魔法銃がある

フェアバンクスの洞くつ。よく見ると氷漬けのバッファローがいる

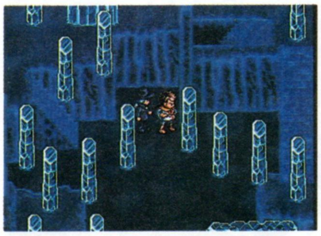
魔法銃でデナリを目覚めさせることに成功。宴が始まる

ボスのいるアイスパレスへ

伝説のバッファロー・デナリを目覚めさせ、星夜と2人でデナリに乗る。すると、デナリはフェアバンクスの村から外に出る。Lマップ上でいつもは雷神が表示されるところにバッファローが表示されるので、これを操作してアイスパレスを目指すのだ。

アラスカでも最北端にあるアイスパレスに入ると、デナリは全速力で氷の壁へと突進していく。振り落とされないようにしがみつく雷神と星夜。それまでは、歩いてアイスパレスに来ても、この氷の壁に阻まれて先に進めなかった。その先の純銀のブリザードが待つ塔には、デナリのおかげで行けるようになるのだ。

不敵に高笑いをするブリザード。最上階までたどり着ければ、レッド・ベアを助けられるというのだが…



塔の中は入り組んだダンジョン。氷の床は、滑るとなにかにぶつかるまで直進し、思うように進めない

十二使徒のブリザードを倒す

最上階にたどり着けば、純銀のブリザードとの一騎打ちが始まる。レッド・ベアの鉄則を実践しながら、これまでの成果を試すのだ。力の差があるので、回復アイテムは必需品だ。ブリザードがダメージを受けて危なくなったときに出す、エックスブリザードという技は超強力。だが、勝たなければ！

魔物ハンターの心得を唱えながら、ブリザードへと近寄る

ダメージを与えるとブリザードの表面が剝げて、ポリゴンがむき出しになる

そしてモンタナへ

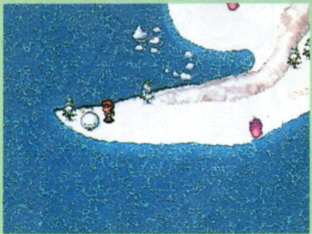
純銀のブリザードを倒すとアラスカに平和が戻り、エデンの火が聖なる炎に戻る。そして目的を果たしたため、仲間の星夜との別れが訪れる。強い味方の星夜がいなくなり、これからは本当に自力での戦いが始まる。

アンカレッジから、連絡船に乗りモンタナへと向かう。船内では禅剛との出会い、またモンタナではMr.アシモトの出迎えが待つ！

モンタナへ向かう間には、禅剛とアシモトという2大異色キャラに遭遇する

まじない婆さん

旅の途中の、どこか人里離れたところなどに、まじない婆さんがいる。お金を払うと未来を予言してくれるのだけど、直接的に「どこでなにをすればクリアできる」といったものではない。意味深な物語の予兆となるセリフで、先の展開を予測させる人物だ。



アラスカでは、気づかないでそのまま訪れることなく忘れられそうな南西の端にある

予言にはお金が必要？ この予言は、的中しそうな気もするが、けっこうあやふやで意味不明

モンタナのうらない婆さん。心理テストみたいなことをして、予言をする婆さんもいる

RPG BIG5 COLLECTION 2

待望の戦闘シーン&モンスターのデザイン画を初公開

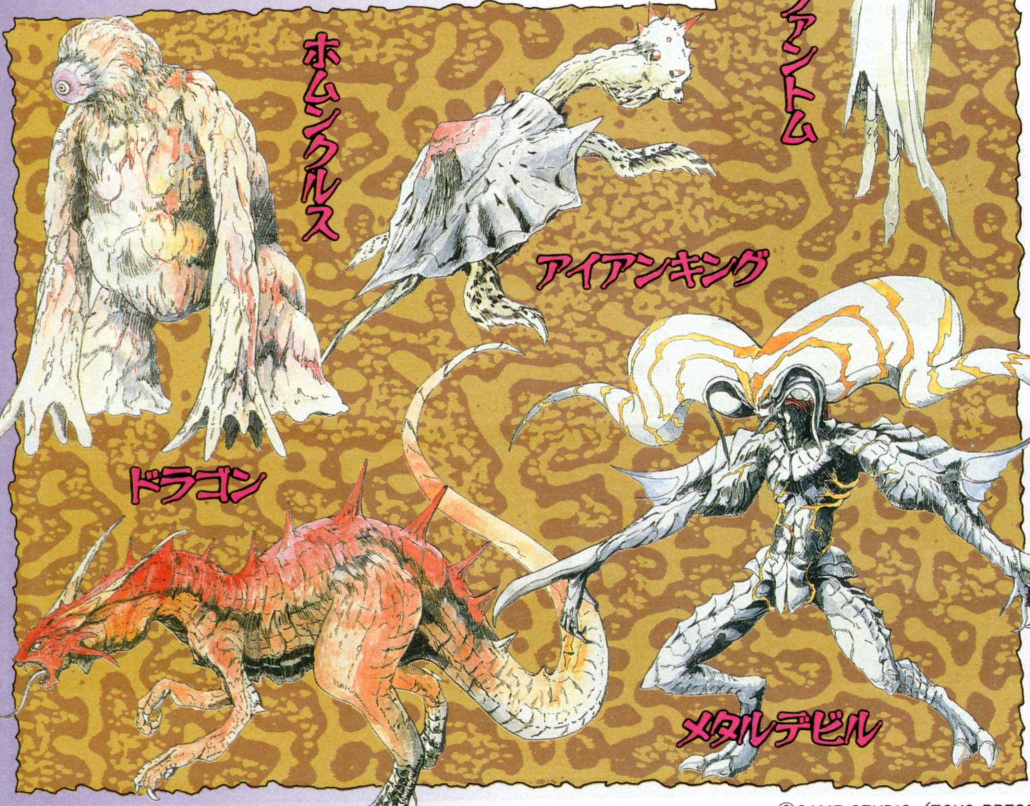
発売日	12月20日	CD枚数	1枚
発売元	ゲームスタジオ	複数プレイ	戦闘時のみ2人同時
開発元	ゲームスタジオ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	27・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(11月6日現在)

Airs Adventure
エアーズアドベンチャー

徐々にその内容が明らかになりつつある『エアーズアドベンチャー』。今回は気になる戦闘シーンのシステムなどを紹介するぞ。

『エアーズ』独特の雰囲気を持つ永野氏デザインのモンスター群

前回はキャラクタデザインの永野氏によるメインキャラの設定を紹介したが、今回はヘンリーたちの敵となるモンスターデザイン画の一部を紹介しよう。よくある和製ファンタジーのモンスターでは面白くない、というコンセプトで練られたというデザイン。これらモンスターのアクションに関しては、また続報でお届けしよう。



MAP移動シーン

ここに紹介するのは、マップ上の移動で使われる「マスターライトセイル」というドラゴン。ゲーム中では最初何らかの理由で封印されているが、これを解けば味方にできるようだ。写真は飛行中のライトセイル。半透明の翼をたなびかせて舞う姿が美しい。

化石として封印されている姿

「サンクチュアリ」と呼ばれる泉から飛び立つ

風に乗るような感じで飛行する

©GAME STUDIO/TOYS PRESS/MAY MUSIC ※画面は開発中のものです。

複雑な操作は一切不要 これが『エアーズ』の戦闘だ

可能な限りシステムを簡略化して、誰でもストーリーを楽しめるようにというコンセプトで作られている『エアーズ』。戦闘シーンもその例外ではなく、普通のコマンド選択式による戦闘とは一線を画したものとなっている。以下の写真群を見てもらえば分かると思うが、まるで格闘ゲームのような画面構成になっているのだ。

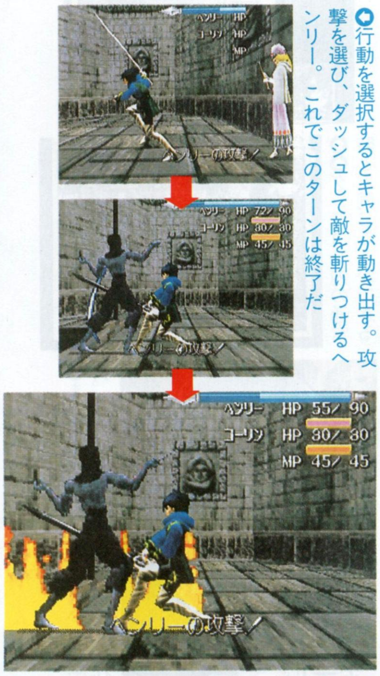
マップ上で敵と接触するとこの画面に切り替わり、戦闘に入る。戦闘はターン制になっており、行動を決定してから実際に戦闘に入るシステムになっている。ここではこの戦闘の流れを紹介しよう。

◎キャンプモードはでヘンリーとコーリンのステータスを見られる

◎ヘンリーの戦闘時のボタン配置。某格闘ゲームのようにも見える

ヘンリーとコーリンの直接攻撃

戦闘が始まると、まずヘンリーとコーリンの行動を決めることになる。2人の行動はコントロールパッドの6つのボタンにあらかじめ割り振られており、プレイヤーは任意のボタンを押すだけで行動を決定できるようになっている。下の写真はヘンリーの通常攻撃の写真だが、通常のボタンでの攻撃以外にも、コマンド入力による必殺攻撃なるものも使えるようだ。



◎行動を選択するとキャラが動き出す。攻撃を選び、ダッシュして敵を斬りつけるヘンリー。これでこのターンは終了だ

◎斬りつけると同時に火柱が敵を貫く。凝ったエフェクトにも注目

◎コーリンも直接攻撃ができる。ダメージは低め

◎◎左は勝利のポーズ。下は必殺攻撃のシーンだ

妖精とオーブの力を借りて放つ魔法

この『エアーズ』の世界では、魔法を使うときには「オーブ」と妖精の力を借りなければならない。妖精をオーブの中に入れて呪文を唱えると、始めて魔法が使えるようになるのだ。ヘンリーの仲間になる妖精は前回紹介したパック、ケトル、マフィンの3人。この3人をあらかじめオーブの中に入れておき、戦闘時にどのオーブを使うか選択する。そしてボタンを押せばその魔法が発動するというわけだ。なおコーリンはもちろん妖精にも経験値があり、レベルが上がればそれだけ強力な魔法が使えるようになる。

◎これがオーブの姿である

◎マフィン、ケトル、パックの3妖精。彼らなしでは魔法は使えない

組み合わせの流れ

妖精とオーブの組み合わせはキャンプメニュー内で行う。ちなみに組み合わせには特に制限はない。

◎まずキャンプモードで、組み合わせの設定を行う

◎◎妖精をオーブに入れていく。全員分決めたら設定は終了

使う魔法は3系統から選択

オーブにはフォース（攻撃）、オーラ（回復）、ソニック（補助）の3種類がある。コントロールパッドのXYZにそれぞれ対応しているので、戦闘時はこのいずれかのボタンを押すだけで魔法が発動するようなシステムになっている。なおゲーム中でヘンリーは直接攻撃しかできないため、魔法を使うのはコーリンの役目になる。魔法の強さは全部で4段階あり、その威力はコーリンのレベル＋妖精のレベル＋何らかのプラスアルファ要素によって変化していく。

◎これはコーリンのボタンコンフィグ。上の3つが魔法になっている

攻撃系・フォース

◎遠くの敵にも大打撃を与える

回復系・オーラ

◎回復魔法は戦闘時以外でも使える

補助系・ソニック

◎動きをスピードアップさせる

ダンジョンへの拠点、地上の町を公開

DRAGON MASTER Silk
ドラゴンマスターシルク

RPG BIG5 COLLECTION 3

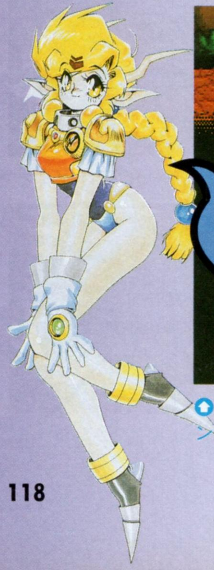
今回は、シルクたちの冒険の前線基地ともいえる、地上の町を紹介。買い物方法もちょっと特徴的だ。

発売日	'97年1月
発売元	データム・ポリスター
開発元	ギミックハウス
価格（税別）	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	60%（11月6日現在）

シルクたちの前線基地？ 地上の町で体を休める

いくら屈強な戦士といえども、休みもせず、常に戦いに明け暮れるわけにはいかない。これはシルクたちお気楽パーティも例外ではない。彼女たちの安息の地となる町は、ダンジョンの真上にある。地上の町の中には、戦いに疲れた体を癒す宿屋、そして各種商店が営業しているのだ。

戦闘で傷ついた体を癒し、そして強力な武具を買うため、町に行く



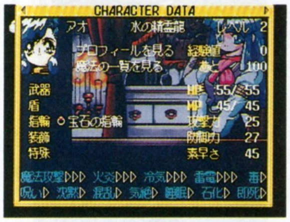
ゲーム中、移動時に見られるダンジョンの断面図。ダンジョンと地上の位置関係は、これでおわかりだろう

宿屋…まずは体力回復

地上の町において行動の拠点となるのが、ここ宿屋だ。シルクたちがダンジョンから帰還すると、まずはここに来ることになる。いろいろな店や、またダンジョンを探索するときには、宿屋から行動をする。地上の町の中心は、宿屋にありというわけだ。

宿屋で実行できることはいくつかある。まずは宿屋の基本ともいえる宿泊。HPとMP、そして異常をきたしたステータスが回復される。そして、地上の町で新規に購入した武具の装備、道具の使用はここでしか行うことができない。なお、宿泊料はシルクたちのレベルが上がるにつれ高くなる。

宿ですることといえば宿泊。体力を回復して明日への活力としよう



ダンジョン内の通常時と、同じことができる

まさにキャリアウーマンといった感じの彼女。服装にも知的さを感じさせてくれる

たまったお金でお買い物 お店で装備やアイテムを増強

買い物ができる施設として、武具屋と酒場、雑貨店がある。戦闘や宝箱などで稼いだお金は、アイテムにつぎ込もう。

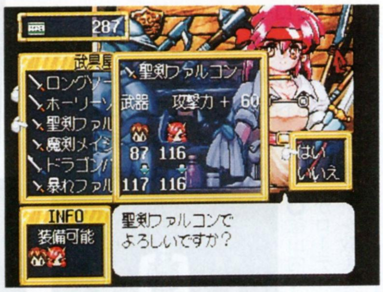
ちなみに、これらの店で買い物をする際には、現金ではなくカードを使う。ダンジョンから宿屋へ帰還した際に、自動的に全額カードに振り込まれる。その分のお金は、戦闘で全滅しても減らない。

カードにお金を残せば、全滅しても安心

宝箱の中に大量の現金が入っていたときは、宿屋に戻るのがよい

◆武具屋…装備品を買い揃えよう

シルクたちもさすがに素手や裸で戦うわけにはいかない。剣やメイスなどの武器、盾などの防具、指輪や装飾品の類はここで買い求める。また、ゲームを進めていくと、時々新商品が入荷され、新たに店頭に並んでいることもあるのだ。そのかわり、店頭在庫に限りがあるアイテムもあり、品切れで買えないことも。



モンスターが多数うごめいているダンジョン内で生き抜くために、強力な武器を

武具の装備の可否や、攻撃力、防御力の上下もわかるのだ。

作業着的な前垂れがGOOD。汗ばんだように見える表情もまたよし

売ったアイテムは店頭に並ぶ

武具屋や雑貨店では、シルクたちが所持しているアイテムを売却することができる。そして、売却した品物は、店頭に商品として並ぶのだ。貴重なアイテムを売ってしまっても、また購入しなおすことが可能だ。なお、地上の町の商店には組合があるらしく、例えば雑貨屋で武器や防具を売却しても、品物はちゃんと武具店の店頭に並んでいる。

全てのアイテムを揃えるという楽しみ方も、出てくるであろう

◆酒場…酒は飲むもの浴びるもの

『シルク』の世界においての酒場は、情報収集の場ではなく、ましてや冒険に同行してくれる仲間を探す場所でもない。いろいろな効果を持った「お酒」を買い求めるところだ。このゲームの酒は、飲むだけではなく、体にかけることによって効能がでるものもある。酒の中には「人間臭い酒」や「蛇女のあくび涙」といった、珍しい名前の酒もあるのだ。

「魔除けの酒」は、体にかけると敵がよって来ないらしいが

バストを強調した制服といえば、このタイプというのは定番かな

◆雑貨店…各種道具あります

体力回復アイテムや、解毒剤などの薬関係、戦闘で使用することによって攻撃魔法と同じ効果がある巻物など、シルクたちの旅において役立つアイテムを売っている。ここも武具店と同じように、突然新製品が入荷されていることがあるのだ。ダンジョンから戻ったら、このチェックも日課となる？。

店頭には、1つのアイテムにつき最大999個まで並んでいるのだ

露出度高めのなのはよいことである。胸の谷間が、いい感じだ

中ボス 変装マニアとナルシスト

数ある中ボスのなかでも、非常に個性が強いこの2人。すぐばれそうな変身ばかりするラーディと、自己陶酔しまくりのキザーン。さすがのシルクたちも一歩引いてしまうかも。

©DATAM POLYSTAR／Gimmick house

ゲーム導入部初公開！いよいよ見えてきた『ホーリィアーク』の世界!!

RPG BIG5 COLLECTION 4

SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

発売日	12月20日	CD枚数	1枚
発売元	ソニック	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(11月7日現在)

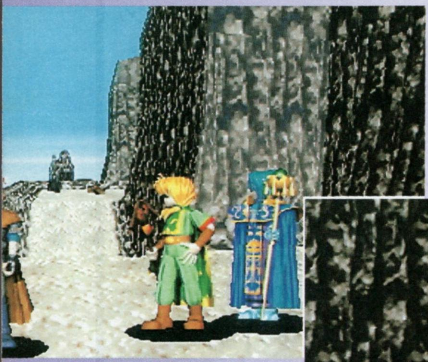
ついにサンプルROMを入手！　今回はそのサンプルROMをテストプレイし、ゲーム本編の導入部分や仕掛けなどの演出、通常または戦闘時のコマンド形体を、徹底紹介していくぞ!!

おたずね者討伐に向かう主人公たち　その裏には陰謀の影が…

本作の舞台となるのは、パルメキア大陸の内陸部、エンリッチ国。ゲームは、おたずね者のローディという男が、デザイア鉱山にたてこもっているところから始まる。たった1人のローディに、歯が立たないと見たエンリッチ国は、3人の傭兵を雇う。それが主人公アーサーを始めとするメロディ、フォルテの腕利き傭兵パーティだ。今回のローディ討伐には、エンリッチ王宮の勢力争いが絡んでいる。その勢力とは魔女派と賢者派の2勢力。魔女派に雇われたという3人は、ローディが潜伏している鉱山へと進んでいく。

鉱山の入口で3人の到着を待つエンリッチ兵

イベント時の会話シーンでは、キャラクタが細かな動きを見せ、ゲームを盛り上げてくれる



アーサー、メロディ、フォルテが太陽を背にして登場

ローディが潜む鉱山に入る3人。戦いの前の緊張の瞬間だ

ローディが語る「運命を紡ぎし者」とは？

鉱山の最深部でローディと対峙。ここでローディは、アーサーたちに向かって「運命を紡ぎし者」という意味深い発言をする。また「賢者サバトに命じられここに集いし者」と続ける。彼は賢者派勢力の者のようだが…。謎は深まる。

鉱山内では兵士がローディの居場所を教えてくれる

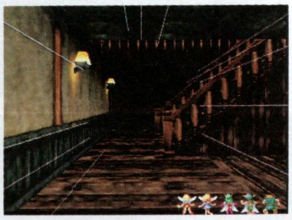
この問答の後、ローディと戦うことになる

ローディを倒したその時、謎の物体が天井を突き破ってきた。崩れゆく坑道。4人は無事なのか？

コマンド形体の詳細が判明！ システムの全貌に迫る!!

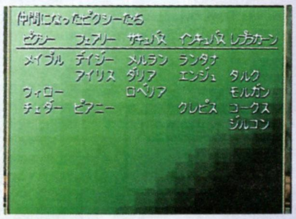
冒険の途中では、さまざまな難関がプレイヤーを待ち受けている。例えば手ごわい敵モンスターが出現するバトルフィールドでは、戦闘中のコマンド選択はもちろん、戦闘に入る前の装備のチェックなども欠かせない。これらコマンド形体やシステムを把握することが、冒険を楽に進めるうえで重要となってくる。またコマンド以外では、ピクシーを発見することも本作の醍醐味であり、重要な攻略要素だ。

フィールド上のどこかに隠れているピクシー。ヒット時の爽快感は抜群



ダッシュ時の画面効果

レベルアップ時にはキャラがアニメする



仲間になったピクシーたち。全部集めてみたくなるよね

モンスターの出現方向を予測してピクシーの用意をしよう

通常コマンド

コマンド形体は、通常、戦闘のいずれも『シャイニング』シリーズ共通のアイコン選択方式だ。通常時コマンドでは、「調べる」、「魔法」、「持ち物」、「作戦」といった探査や装備確認、回復など、キャラクタの管理をおこなう。強敵に遭遇する前に、パーティのコンディションを整えておこう。

どこで何が起こるかわからない。常にキャラの状態を把握すべし

作戦コマンド

「作戦」ではステータスの表示や、戦闘時の仲間の行動をオートかマニュアルに変更することが可能。そして「作戦」の最大の特徴が、「入れ替え」コマンドだ。これは前衛のキャラと、「見守っている人」という控えのキャラを入れ替えるというもの。入れ替えておけば、敵と遭遇したときに控えのキャラを戦わせることができるのだ。

オート戦闘の有無

「調べる」コマンドは最も使用頻度が高い

各種設定も可能

戦闘後の体力回復も忘れずに

ステータスのチェックも「作戦」コマンドでおこなう

戦闘コマンド

戦闘コマンドは2段階存在する。まず敵と遭遇したときに表示される「戦闘」、「指令」、「入れ替え」、「逃げる」の4つ。ここで「戦う」を選択すると敵との戦闘に突入。2段階目のコマンドが表示される。2段階目のコマンドは「戦う」、「魔法」、「持ち物使う」、「防御」の4つが用意されている。

この段階で戦うか否かを決定する

入れ替えコマンド

「入れ替え」は、敵と戦う前におこなえる。つまりプレイヤーは敵の種類を確認してから、有効なキャラを戦闘に出すことができるのだ。強いボスキャラも、この「入れ替え」を駆使すれば戦いを楽に進められるだろう。

「見守る人」は何人ぐらい用意されているか。興味深い

“技”と“極め”

「戦う」コマンドで敵を攻撃していると、時折すごい「技」が出る場合がある。「技」はランダムで繰り出され、戦闘を重ねるうちに加算されていく「極め」のパラメータが上がることで、出る確率もアップ。「極め」以外に「技」というパラメータも存在し、戦闘を重ねてこの数値を上げると、新たな技を覚えるのだ。

「技」と「極め」はステータス画面で確認できる

ローディの特殊技

主人公の技のひとつ。剣に炎を宿して、敵を斬りつける!!

©SONIC

アポリジンの洋館と森をテストプレイ
凝った仕掛けと演出の数々を公開!!

これまでもさまざまな仕掛けやトラップを紹介してきたが、今回は中でも不気味な雰囲気を漂わせるアポリジンの洋館を紹介。

洋館へと続く道は、墓場がある深い森。森のあちこちに看板が立っているので、洋館まで迷わずに行くことができるぞ。しかし途中には、石棺などの調べたくなるものが、いたるところにあるため、つい寄り道してしまうだろう。

200年以上もの間、人間の生き血を吸って生き続けてきた

墓標がならぶ気味の悪い森だ

看板のおかげで道に迷わずに済む

石棺は森のいたるところにある。そのひとつを調べてみると…

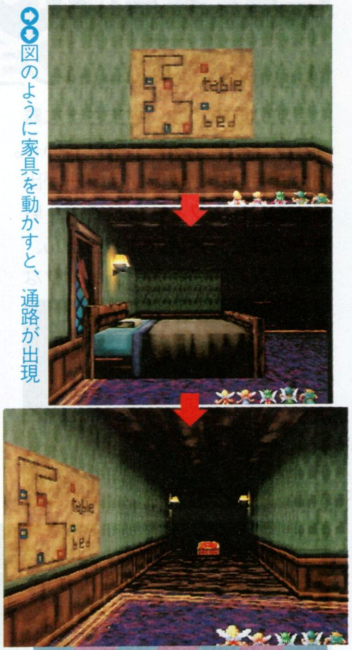
何とモンスターが出現！　アイテムや隠し通路が見つかることも

モンスターがうごめく洋館は仕掛けだらけ

洋館には、机やベッドなどを「押す」動作で通路を発見したり、ダッシュでドアに突進し、ドアを吹っ飛ばすといった仕掛けが用意されている。もちろんピクシーも隠れているぞ。すべての謎を解いてガルムに会うことができるか？

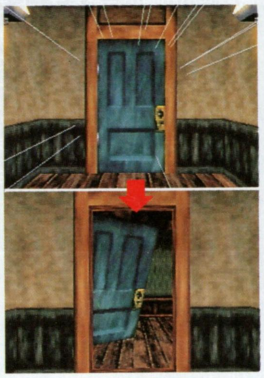
巨大な時計を調べると…

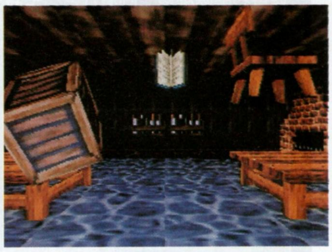
ピクシーを見つけた！



図のように家具を動かすと、通路が出現

隠し通路発見!!


ノブが壊れているドアは、ダッシュでぶちかませば吹っ飛んでいき、通れるようになる


物がフワフワと中を舞っている。ポルターガイストの仕業？

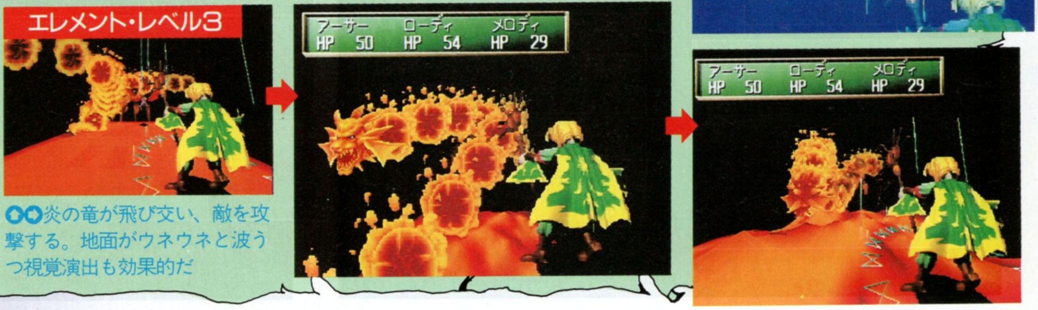
大迫力!! 魔法使用時の演出

パーティキャラや敵が繰り出すさまざまな魔法。その魔法を使ったときの視覚的演出は、威力が高いほど迫力もアップする。特にパーティキャラのメロディが使用する精霊召喚魔法は、サウンド、視覚効果ともに迫力満点だ。

ツインヘッドの、攻撃力をアップさせる魔法

水が満ちて敵を呑み込み、ダメージを加える

ローディの忍術、蜘蛛の糸。怪しく光る蜘蛛の糸で、敵モンスターをがんじがらめにしてしまう



炎の竜が飛び交い、敵を攻撃する。地面がウネウネと波うつ視覚演出も効果的だ

Chapter2の2つのルートを大紹介!!

"その手を汚せ"と迫るレオナール 最初の分岐、どちらに進む?

運命の選択は、第1章の最後。デニムはロンウェー公爵の命で、バルマムッサの町に向かう。そこに収容されているウォルスタ人を、武装蜂起させる任務を受けたのだ。しかし町の人々は、こちらの要求に応じない。そこで同胞のレオナールが、町の人々を皆殺しにし、敵対勢力ガルガスタンをその惨劇の犯人に仕立てようと提案する。

⇧作戦前に密談するロンウェーとレオナール。この時すでに虐殺の命が

レオナールの提案を受け入れると ロウルートへ

⇧提案を受け入れると、虐殺の手助けをすることに

レオナールの提案を断ると カオスルートへ

⇧提案を断ると、同胞であったロンウェー公爵が敵に

タクティクス オウガ

Tactics Ogre

発売日	12月13日	CD枚数	1枚
発売元	リバーヒルソフト	複数プレイ	1人用
開発元	リバーヒルソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	233・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(11月7日現在)

登場人物の思惑が複雑に絡み合い、プレイヤーの行動によって分岐する本作の物語。今回はChapter2の、2つの分岐ルートを例に、奥深い物語の魅力に迫る!!

©QUEST/Riverhillsoft

Chapter2“LOW”

誰も僕を責めることはできない

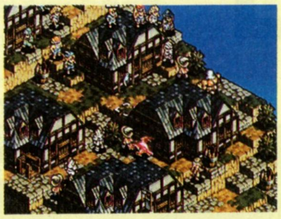
バルマムッサの惨劇から3週間。ウォルスタ人はガルガスタンへの復讐の意志を強め、兵士の結束も頑強なものとなる。また虐殺には、ガルガスタン国王、バルバトス枢機卿反対派の決起を促す目的もあった。しかし、ヴァイスが真相をガルガスタンに流布。逆に結束が高まることに。自軍に真相が伝わることを恐れたロンウェーは、敵の本拠・コリタニ城の早期攻略を目指し、無謀な作戦を画策。側面からの攪乱を命ぜられたデニムは、廃墟のバルマムッサに上陸する。

⇧ウォルスタとガルガスタンの勢力は、ほぼ互角

⇩デニムが受けた任務は、ガルガスタン領土の側面から攻め入り、敵の勢力を2つに分断するというもの

焦るロンウェーに不信感を抱く

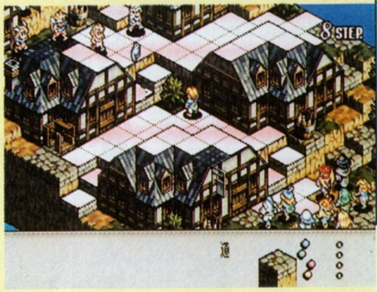
バルマムッサでガルガスタン軍を敗ったデニムたちは、港町アシュトンへと進軍する。アシュトンでは鎮魂のナディア率いる部隊と接触するが、これも撃滅。時を同じくして、アルモリカ城ではロンウェーとレオナールによる、会議がおこなわれていた。デニムたちの攪乱作戦が成功したかを確認せず、兵を送り込もうとするロンウェー。それに対して、まだ早いと反対するレオナール。やがては激しい言い争いとなり、レオナールはロンウェーのやりかたに不信感を抱くようになる。一方アシュトンでは、一息つく間もなく戦闘に。敵部隊のリーダーはアロセール。彼女は、同胞であるはずのウォルスタ人を虐殺した解放軍に対し、ゲリラ活動をおこなっている。



⇨アシュトンでの戦闘。高い位置から攻撃せよ

⇧ロンウェーとレオナールの意見が分裂。焦る指導者に不信感を抱く

⇩アシュトンでの2回目の戦闘。自軍の位置が下になっている



Chapter2“CHAOS”

思い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから

バルマムッサの惨劇で、ウォルスタ人の結束は強固なものとなった。そしてガルガスタン国王、バルバトス枢機卿反対派を、決起させるに至る。結果、ガルガスタンは分裂。急激に勢力を拡大したウォルスタ解放軍に、劣勢を強いられることになる。一方デニムは、バルマムッサの虐殺の首謀者に仕立てあげられ、賞金までかけられる始末。そしてランスロットたちが、タインマウスの丘にいるという情報を得たデニムたちは、汚名を晴らさんと立ち上がるのだった。

⇦ガルガスタンの勢力も、もはや風前の灯。ウォルスタは強大な勢力に

⇨町の人を助けられなかったことを悔やむデニム

⇧聖騎士ランスロットなら、何か力になってくれるかもしれない

タインマウスの丘でヴァイスと再会

港町アシュトンの隠れ家を出たデニムたちは、アロセールが率いる部隊に遭遇する。彼女は、バルマムッサの惨劇で兄を亡くしており、復讐のためにデニムを探していたのだ。仕方なく戦い、勝利したデニムたちは、アロセールにとどめをささずに、同行させることにする。そして一行は、タインマウスの丘にたどり着いた。しかしランスロットの姿が見えない。そこにヴァイスが登場。ランスロットがここにいるというのは、ニセ情報だったのだ。幼なじみのヴァイスと戦うことに戸惑いながらも、敵勢を退けるデニム。こらえきれなくなったヴァイスは撤退する。

⇨隠れ家を出ると、そこにはウォルスタの部隊が

⇧タインマウスの丘にはヴァイスが。デニムをおびき出すための罠だった

⇩真相を知り、愕然とするアロセール。ここではゲストキャラとしてともに戦ってくれる。その後、仲間に

劣勢のウォルスタ解放軍の不協和音

港町アシュトンでアロセールを追い詰めるも、あと一歩というところで逃がしてしまう。その時、彼女からスウォンジーに進攻していたウォルスタ解放軍が、ガルガスタン軍に敗北したことを聞かされる。デニムたちは、事の真偽を確かめんとアルモリカ城へ戻った。ウォルスタの敗北が事実であることを知り、デニムはロンウェー、レオナールとともに今後の対策を思案。焦るロンウェーは、ここでバクラム・ヴァレリア国に援軍を頼むという暴挙に出る。猛反対するレオナール。だがロンウェーは、彼の意見を聞こうとしなかった。

ウォルスタの行く末に不安をおぼえ、島を離れようとするカチュア

アルモリカに向かう途中、クァドリガ砦にてザパンが仲間になる

一歩も退かないロンウェーに愛想をつかすレオナール

アルモリカ城でレオナールと一騎討ち

援軍要請の書簡を、バクラムのフィダック城に届ける命を受けたデニム。途中、古都ライムに立ち寄るのだが、ここでレオナールから衝撃的な計画をもちかけられる。求心力を失ったロンウェーを暗殺し、態勢を立て直そうというのだ。そしてデニムは、その計画に加担することを決意する。そこにヴァイス率いるネオ・ウォルスタ解放同盟が登場。互いの論理をぶつけ合う一触即発のムードの中、町中で騒ぎが起こる。ローディスの暗黒騎士団が攻め入ってきたのだ。この混乱を尻目に、デニムたちはロンウェー暗殺に向かう。レオナールの助けで暗殺は成功するが、レオナールはデニムに剣を向ける。謀反の罪を被るものがいなければ、解放軍はまとまらないというのだ。2人は一騎討ちをおこない、敗れたレオナールはネオ・ウォルスタ解放同盟と手を組むよう言い残し、息を引き取ってしまう。

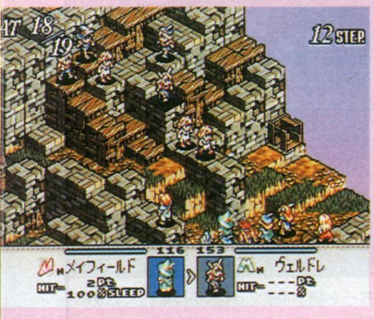
炎上するライムで対決する、暗黒騎士バルバスと聖騎士ランスロット

またも同胞を手に掛けてしまうデニム。これが正しい道なのだろうか

ボード砦のヴァレリア解放戦線のアジトへ

ランスロットたちがいる古都ライムへ行く方法は、海路をたどるしかなかった。途中、海賊に捕らわれていたヴァレリア解放戦線のシスティーナを救出。デニムたちはライムに行く前に、ヴァレリア解放戦線のアジトがあるボード砦に向かう。そこでシスティーナの姉、セリエの暴挙を止めようというのだ。その暴挙とは、まずロンウェー公爵を暗殺すること。そして暗黒騎士団とバクラム軍が、舵を失ったウォルスタに攻め入り、勝利することを想定。その後覇権を握るであろうバクラム・ヴァレリア君主、ブランタまでも暗殺しようというものだ。しかし説得は失敗に終わり、システィーナは解放戦線を離脱するのだった。

海からライムに向かう



システィーナが捕らわれているダムサ砦。敵は嘆きのヴェルドレだ

姉と戦うことになっても、理想をつらぬこうとするシスティーナ

捕らえられたカチュアを助けるため、アルモリカ城へ

ライムに着いた一行は、ウォルスタ軍のザパンと戦闘に。しかしザパンを追い詰めたところで、暗黒騎士団が町に攻め入ってくる。そこにランスロットが登場し、暗黒騎士団のバルバスと一騎討ちを開始。その時、カチュアの悲鳴が響きわたる。カチュアをさらって逃げるザパン。デニムはザパンを追って、炎上するライムをあとにした。そしてアルモリカ城にたどり着いた一行たちは、またもやヴァイスと対峙。ヴァイスを追い詰めるが、レオナールが止めに入る。ライムが落ち、バクラムが攻めてくるというのだ。同胞同士で争っている場合ではないと、デニムを誘うレオナール。しかし求める理想が違い過ぎるため、その誘いを受け入れられないデニムであった。

一瞬のスキをついて、カチュアがさらわれてしまう

暗黒騎士に立ち向かう聖騎士

理想と現実。相反する思想がぶつかりあう

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

重要アイテム入手方法を詳記!!

伝説のオウガバトル

発売日	発売中(11月1日)
発売元	リバーヒルソフト
開発元	リバーヒルソフト
価格(税別)	5600円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	220・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

今号も前号に引き続き、真のエンディングを見るためのポイントを検証。全カオスゲートの隠し地点と貴重アイテムである十二使徒の証の取り方を解説だ。

重要な役割を持つ隠しステージ

普通にプレイしていては訪れることができない隠し面。この隠し面には重要なアイテムや仲間になりうる人物が存在し、真のエンディングを見るためには絶対に訪れなければいけないポイントである。

重要なところは、ムスペルムとオルガナとシグルドの3面

デネブの部屋　強力な助っ人 ドラグーン

ハ〜イ。またまたデネブによるお役立ちのコーナー。まず最初は隠し面について。この隠し面は、貴重なアイテムがあるだけでなく、クラスチェンジでは絶対になれないドラグーンというクラスの人が住んでるとこでもあるノ。その名を天空の三騎士。で、その人たちを倒したときにティンクルスターを持ってて、カオスフレームと主人公のアライメントがともに高ければ、仲間にすることができるノ。この人たちの攻撃力と防御力は半端じゃないノヨ。でもネ、どんな力もデネブの美貌の前ではム・リョ・ク・だけどネ。テヘエ。

攻撃力と防御力がすご〜く高いノヨ

タダ重要アイテムが入手不能になるノ

全7カ所のカオスゲート

隠しステージへ行くには、聖剣ブリュンヒルドを所持した状態で、通常ステージに隠されているカオスゲートを探し出す必要がある。カオスゲートが隠されているポイントは全部で7つ。ただし、隠し面1つにつきカオスゲートが複数存在する場合もある。その場合、どれか1つ発見すれば十分である。

カストロ峡谷

ムスペルムに行くためのカオスゲート。マップ右下にある3つの山が目印になる。ちょうどくぼんでいる地点に隠れている。

アンタリア大地

アンタンジルに行くための唯一のゲート。目印は、マップ真ん中左にある、大きな山がある離れ小島。そこの上部にある。

ムスペルム

隠し面であるムスペルムにもゲートは存在する。これはオルガナに行くためのもので、マップ中央右にある浮島が目印。

ガルビア半島

ここはオルガナに行くためのカオスゲート。目印としてはマップ右上にある逆「く」の字の山。海に面した草原地帯にある。

バルモア遺跡

オルガナに行くためのふたつめのポイント。マップ右上の離れ小島が目印。ふたつある山の間のちょうど中間地点にある。

アラムートの城塞

ここは滅びの都シグルドに行くための唯一のポイント。マップ下左端付近にある孤島が目印。塀に囲まれた草原にある。

オルガナ

こちらも隠し面のムスペルムに行くためのゲート。マップ左やや下に隠されている。近くにあるパラデラの拠点が目印。

©QUEST／Riverhillsoft

真の勇者の象徴 十二使徒の証

十二使徒の証とは、真のエンディングを見るために絶対持っていなければいけないアイテム。ただし、この証は誰でももらえるわけではなく、真の勇者として認められなければならないのだ。そこで必要になるのが、ヤルのタブレット。これを入手した後、マップクリア後の特定の場所に訪れることで証を授かることができる。

デネブの部屋 オニックスとおかしのいえ

続いては十二使徒の証のひとつ、オニックスについてネ。実はオルガナの隠し教会でオニックスを持っているはずの住民がこれをなくしてしまったノ。あらまあ大変どうしましょう。でもネ、代わりにおいしそうなおかしのいえをくれるノ。これをディアスポラのソミュールにいるお嬢様にあげれば、アラ不思議。ケーキの中から固いものが！

怒って捨てちゃダメヨ

クイックシルバー ポグロムの森	ジェムオブドーン ダルムード砂漠	オールドオーブ ポグロムの森	けんじゃのいし ライの海	ヤルのタブレット 天宮シャングリラ
クリア後、カオスフレームが高い状態でマップ左上にある隠し拠点に行くことで入手できる。	マップ右上の砂漠一面に隠れている。ふたつ並んでいる小石が目印。こちらもクリア後に行く。	クイックシルバーをもらったセルジッペに戻ると、オールドオーブを手に入れることができる。	その状態で、マップ中央右にある孤島の中のラモトレツクに行く。ここも、マップクリア後に。	そしてクリア後のマップ右上にあるシャングリラに行けば、ヤルのタブレットを入手できる。

ブラックアゲート スラム・ゼノビア

スタート地点のすぐ左上にある教会に行けば、第1の証の支配を司る神秘の宝石、ブラックアゲートを手に入れられる。

レッドアンバー 滅びの都シグルド

第4の証、聖戦を司る宝石のレッドアンバーは、マップ中央上部にある山に囲まれたところにある。川が目印になる。

ターコイズ マラノの都

マップ中央右端にある隠し拠点に行けば、第7の証で栄光を司る宝石のターコイズが手に入る。3つの山が目印となる。

アメシスト ジャンセニア湖

第10の証で慈愛を司る神秘の宝石、アメシストは、マップ右端やや下に隠れている教会に行けば手に入れることができる。

イエローベリル ダルムード砂漠

マップほぼ中央に存在する教会を訪れると、イエローベリルを受け取れる。これは第2の証、神聖を司る神秘の宝石。

クロスストーン アヴァロン島

マップど真ん中の山岳地帯に隠れた教会で、第5の証で聖田を司る神秘の宝石、クロスストーンを手にすることができる。

マラカイト ムスペルム

隠し面のここには、第8の証で知性を司る神秘の宝石、マラカイトがある。マップ右下の石に囲まれた隠し拠点にある。

カーバンクル ライの海

マップ下やや右にある隠し教会で第11の証、栄華を司る宝石であるカーバンクルが手に入る。隣接した3つの山が目印。

ラピスラズリ ディアスポラ

マップ中央やや下の山岳地帯にある隠し拠点アジャン。ここで第3の証で平和を司る宝石、ラピスラズリが入手できる。

オニックス ディアスポラ

第6の証、統治を司る宝石オニックスは、おかしのいえを持って、マップ中央やや左にあるソミュールを訪れると手に入る。

サードニックス 天宮シャングリラ

マップほぼ中央に浮かんでいる隠し拠点にて、第9の証、勝利を司る神秘の宝石、サードニックスを手に入れられる。

ブディッサイ 永久凍土

第12の証の王者を司る神秘の宝石、ブディッサイはマップ中央上部にある離れ小島の教会に行けば入手することができる。

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

連続攻略 第3回

青竜に会うまでのストーリーとアイテムデータをがっちり収録!!

ルナ シルバー スター ストーリー

LUNAR SILVER STAR STORY

発売日	発売中(10月25日)	CD枚数	1枚
発売元	角川書店／ゲームアーツ	複数プレイ	1人用
開発元	日本アートメディア(JAM)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	129・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今回は、赤竜の洞くつから青竜の神殿で青竜に会うまでのストーリーを、ダイジェストで攻略。あわせて、武器や道具などのアイテムデータを一挙に公開。アレスたちの冒険の手助けに、ぜひ役立ててほしい。

赤竜の洞くつから青竜に会うまで マリウス～スタジウス地方の流れ

ロウイスの不吉な占いを聞いて、赤竜の火山に向かったアレスたち。そこは、魔法で火山に見せかけて、人を寄せつけないようにしてある洞くつだった。赤竜やリラの安否も気になる。どんな結果が待っていようとも、洞くつの中に進もう。

赤竜の安否が気になる

赤竜の洞くつでアレスの勇気が試される

洞くつを進んでいくと、赤竜が試練を与えてくる。その試練とは、ダメージもかえりみず、吹き出す炎の中を突っ切ることだった。洞くつの奥深くまで来ると、またもやロウイスが邪魔をしてくる。その邪魔を退け、奥の階段を降りると、そこには魔法皇帝に倒され、魂と化してしまった赤竜がいた。アレスにドラゴンマスターの資格を見いだした赤竜は、赤竜の盾をアレスに託し、永い眠りについた。

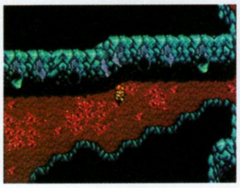
試練に耐えられるのか

赤竜も助けることができなかった

2つ目の証、赤竜の盾

リトンの村から風のほこらに

赤竜の洞くつをあとにしたアレスたち。次は青竜の神殿を目指し、リトンの村に行くことになる。そこでは、村のほこらからの風をなおしてほしい、と頼まれる。青竜に会うためにも頼みを聞こう。



風のほこらでは、パズルのような謎が待っているぞ

愛し合う2人の歌声が、青竜の神殿を呼ぶという…

ルーナは、魔法皇帝に利用されようとしているのか?

青竜の神殿で新たな竜の装備を入手

風をもとに戻し、青竜の神殿に向かう。青竜の神殿の中には、階段やドアが無い。水たまりがその役割を果たしているのだ。幾度となく水たまりに入り、最深部にたどり着くと、そこには美しい姿の青竜がいた。青竜にもドラゴンマスターの資格を認められたアレスは、青竜の兜をその手に託される。

神殿が現れた。さあ、青竜に会いにいこう

その容姿とは裏腹に、かなりなれなれしい話し方をする

3つめのドラゴンマスターの証だ

©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店／JAM キャラクタデザイン・窪岡 俊之

アレスたちの冒険を助けるアイテム一挙公開!!

ここに載せたアイテムは、町やダンジョンの中の宝箱から手に入る武器や防具から、いわゆる隠しアイテムやお遊びアイテムと呼ばれる物まで、幅広くフォローしてある。もちろん、装備した時の特殊効果もちゃんと解説してあるのであわせて参考にしてほしい。ちなみに、女性キャラのブロマイドは、あと7〜8枚はあるらしいぞ。

一覧表の見方

表中の装備可能キャラは、ア…アレス、ナ…ナッシュ、ジ…ジェシカ、ミ…ミア、キ…キリー、ル…ルーナ、ラ…ラムス、ガ…ガレオン、レ…レイク、テ…テムジン、D…ドラゴンマスターアレス、を意味しています。

◆武器

品名	ア	ナ	ジ	ミ	キ	ル	ラ	ガ	レ	テ	D	攻撃力	備考
ナイフ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	6	冒険者用のナイフ。全員装備可能
ショートソード	●				●	●	●		●		●	11	護身用の小ぶりの剣
ロングソード	●				●				●		●	16	戦闘用の長剣
ブロードソード	●				●				●		●	21	騎士が好んで使う幅広の剣
ルーンブレード	●								●		●	27	魔導士がきたえた長剣
アイスブランド	●								●		●	44	氷の力を秘めた魔法剣
シルバーソード	●				●				●		●	33	銀製の魔力を持った剣
サムライブレード	●				●				●		●	38	東方で用いられる曲刀
フレイムソード	●								●		●	49	炎の力を秘めた魔法剣
バスタードソード					●				●			50	戦闘用の大型の剣
戦士の剣	●				●				●		●	55	熟練した戦士のための剣
ウィンドソード					●				●			60	風の力を秘めた魔法剣
黒水晶の剣	●								●		●	61	魔力を封じた黒水晶の剣
狂戦士の剣					●				●			65	あらゆる者を切りさく魔剣
マスターソード	●								●		●	68	達人だけが使える名剣
メイス			●									34	神官が用いる鉄製のこん棒
フレイル			●									39	振り回して敵を攻撃する
氷撃のメイス			●									44	氷の魔法を封じたメイス
波動のメイス			●									50	波動の魔法を封じたメイス
天罰のメイス			●									56	敵を眠りへと落とすメイス
聖なるメイス			●									68	癒しの力を秘めたメイス
封魔のメイス			●									62	邪悪な力を封じるメイス
スリング	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	4	石を投げて敵を攻撃
ダーツ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	8	手投げ式の矢
ライトボウ		●				●	●			●		10	狩りで用いる小型の弓
ロングボウ		●				●	●			●		20	戦闘用の弓
クロスボウ		●								●		50	戦闘用のいしゆみ
グレートボウ		●								●		56	戦闘用の大型の弓
蒼狼の弓										●		60	草原の民に伝わる名弓
星光の弓		●										72	光の矢を放つ伝説の弓
幸運の杖		●		●		●		●				16	持っていると幸運がある?
水流の杖		●		●				●				20	水の魔法を封じた杖
火球の杖		●		●				●				28	火球の魔法を封じた杖
水晶の杖						●						34	眠りの魔法を封じた杖
氷撃の杖		●		●				●				43	冷気の魔法を封じた杖
業火の杖		●		●				●				48	火炎の魔法を封じた杖
精神の杖		●		●				●				54	持ち主の集中力を高める

◆鎧

品名	ア	ナ	ジ	ミ	キ	ル	ラ	ガ	レ	テ	D	防御力	備考
布の服	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	3	日常用いられている衣服
冒険者の服	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	5	旅行者用の厚手の服
革の服	●				●	●	●		●	●	●	7	なめし革製の衣服
革の鎧	●				●		●		●	●	●	9	革製の軽くて動きやすい鎧
鉄の鎧	●				●		●		●		●	13	鉄でつくられた鎧
シルバーチェイン	●				●				●		●	17	耐魔法力の高いかたびら
鋼の鎧	●				●				●		●	21	鋼鉄製の鎧
戦士の鎧	●				●				●		●	25	熟練した戦士のための鎧
白銀の鎧	●				●				●		●	29	軽くて防御力の高い鎧
大地の鎧										●		27	草原の民に伝わる鎧
狂戦士の鎧					●				●			33	力ある戦士のための鎧
神官着			●									14	神官用の正装
清めの法衣			●									18	神殿で清められたローブ
儀礼の法衣			●									22	大神官の儀式用ローブ
光輝の法衣			●									26	聖なる光を放つローブ
天使の法衣			●									30	邪悪な力から身を守る
神秘の法衣			●									34	女神の力を秘めたローブ
ローブ		●	●	●		●		●				11	布製の厚手の服
マジックローブ		●	●	●		●		●				15	守りの魔法を封じたローブ
魔導士のローブ		●		●				●				19	ヴェーン魔法ギルドの正装
知性のローブ		●		●				●				23	高位の魔導士のローブ
光輝のローブ				●				●				26	太陽の光を折り込んだ羽衣
賢者のローブ		●						●				27	太古の秘術を封じたローブ
言霊のローブ		●						●				31	魔力を強化する力がある
聖者のローブ		●										36	伝説の聖者が使ったローブ
聖霊のローブ			●									29	女魔導士のためのローブ
守護のローブ			●									33	邪悪な魔法を弱めるローブ

◆通常アイテム

品名	効果
癒しの葉	道具で使用するとHPがほんの少しだけ回復する
癒しの木の実	道具で使用するとHPが大量に回復する
星くずの光	道具で使用するとMPがほんの少しだけ回復する
白銀の光	道具で使用するとMPが完全に回復する。貴重なアイテムだ
天使の涙	戦闘中に気絶してしまった仲間を回復させることができる
清めの水	戦闘中ステータスが麻痺になってしまった仲間を回復させることができる
毒消し草	戦闘中ステータスが毒になってしまった仲間を回復させることができる
聖なる水	戦闘中に起きるステータス異常を回復させることができる
飛竜の羽	戦闘中以外に使うとダンジョンの入り口に戻ることができる

◆お遊びアイテム

品名	効果
石鹸	アルテナの泉で身を清めるのに使うのが正しい使い方だが…

◆盾

品名	ア	ナ	ジ	ミ	キ	ル	ラ	ガ	レ	テ	D	防御力	備考
鍋のふた	●				●	●			●		●	2	少しは攻撃を防ぐかも
木の盾	●				●		●		●		●	3	木製の軽くて小さい盾
鉄の盾	●				●		●		●		●	5	鉄製の大きな盾
シルバーシールド	●				●				●		●	7	魔法力を持った銀製の盾
鋼の盾	●				●				●		●	10	鋼鉄で作られた盾
戦士の盾	●				●				●		●	13	熟練した戦士のための盾
狂戦士の盾					●				●			18	力ある戦士のための盾
鉄の腕輪	●	●			●		●	●	●	●	●	4	手首を守るための腕輪
銀の腕輪	●	●			●		●	●	●	●	●	6	銀製の腕輪
白銀の腕輪		●						●				8	魔法の白銀で作られた腕輪
水晶の腕輪		●						●				10	守りの魔法を封じた水晶製
七玉の腕輪		●						●				12	宝玉をあしらった腕輪
七星の腕輪					●			●				14	星の力を秘めた腕輪
リスト			●	●		●				●		1	手首を保護するリスト
銀糸のリスト			●	●		●				●		4	鋼線を織りこんだリスト
白銀のリスト			●	●		●						7	魔法の白銀製のリスト
水晶のリスト			●	●								9	守りの魔法を封じた水晶製
虹彩のリスト			●									11	7色の光を発するリスト
竜牙のリスト				●				●				12	竜の牙で作られたリスト
退魔のリスト			●									14	悪しき魔力をしりぞけるリスト
光糸のリスト				●								15	日光を集めて作られたリスト

◆兜

品名	ア	ナ	ジ	ミ	キ	ル	ラ	ガ	レ	テ	D	防御力	備考
スカーフ			●	●		●						1	多少は攻撃を防ぐかも
帽子	●	●			●		●	●	●	●	●	2	軽い毛皮の帽子
ヘアバンド			●	●		●						3	頭を守る女性用の髪どめ
鉄兜	●				●		●		●		●	5	鉄製の兜。主に男性用
鋼の兜	●				●				●		●	9	鋼鉄製の兜。ラムスは装備できない
戦士の兜	●				●				●		●	12	熟練した戦士のための兜
狂戦士の兜					●				●			15	力ある戦士のための兜
バンダナ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1	頭を守る男女両用の髪どめ
派手なバンダナ		●						●				4	色鮮やかなバンダナ
精神のバンダナ		●						●				7	魔力を高める効果がある
幸運のバンダナ		●						●				10	運を高める効果がある
竜神のバンダナ		●						●				12	竜の力を受けたバンダナ
神眼のバンダナ		●										15	魔力を持った最高級品
ヒスイの髪どめ			●	●								6	女性のための髪どめ。ヒスイ製
虹色のティアラ			●									9	7色の光を発する冠。装飾品
瑠璃のティアラ			●									12	宝石から削りだした高級品
浄光のティアラ			●									16	聖なる光で頭部を守る
精霊の髪飾り				●								10	精霊の力を封じた髪飾り
聖鈴の髪飾り				●								13	清らかな鈴の音で魔を防ぐ
夢幻のリボン				●								17	女性たちに伝わる幻の品

◆オプション装備

品名	効果
怒りの指輪	攻撃力+10。装備した者の攻撃力が上昇する
水晶のネックレス	精神力+10。装備した者の精神力が上昇する
癒しの指輪	装備した者のHPが毎ターン10%回復する
チロのしっぽ	素早さ+10。装備した者の素早さが上昇する
フレッシュリング	装備した者の麻痺、毒、眠りを防ぐことができる
クリアリング	装備した者の石化、魔封じ、混乱を防ぐことができる
天使の指輪	装備しておくと、1度だけ気絶から復活することができる
三連リング	装備した者のすべてのステータス変化を防ぐことができる
氷のペンダント	装備すると雷と火の攻撃によるダメージが半減する
炎の指輪	装備すると水と風の攻撃によるダメージが半減する。イベントアイテム
バリアリング	装備すると防御力+15、耐魔法力+15アップする
魔眼石の指輪	装備すると消費MPが半分ですむようになる
幸運の指輪	装備すると運のよさ+10。物理攻撃25%回避できるようになる
シロのしっぽ	移動距離+8。装備した者の移動距離が増加する
疾風の指輪	攻撃回数+1。装備した者の攻撃回数が1回増える
魔人の涙	通常攻撃が敵全員攻撃になる。ただし攻撃は1回に限定される
守りの指輪	防御力+10。装備した者の防御力が上昇する
封魔のネックレス	耐魔法力+10。耐魔法力が上昇する。形状はネックレス
精霊の護符	すべての属性の魔法攻撃によるダメージが半減される
白竜の翼	1度いったことのある街へワープ出来る。ドラゴンマスターの証
ミアの写真	使用すると写真が見られる。ナッシュのみ装備可能
ジェシカの写真	使用すると写真が見られる。キリーのみ装備可能

◆イベントアイテム

品名	入手方法	効果
アレスのオカリナ	初めから持っている	ルーナにもらったオカリナ
竜の指輪	白竜ファイディから	ドラゴンマスターの素質がある者という証
竜のダイヤ	白竜ファイディから	美しい大粒のダイヤ。ホントは白竜のウン…
メリビアへの海図	魔法オババから	サイスからメリビアへ行くために必要
魔法ギルド入会申込書	フェイシアから	魔法都市ヴェーンに行くのに必要
アルテナの鏡	ミアが持っている	レミリアを助けるのに使うことになる
古い手帳	ミロードの村の試験官	ダモンの塔に入るための合い言葉が載っている
泥棒の心得	知の番人ダモンから	盗賊ギルドに入会できる。宝箱も開けられる
盗賊ギルドの証	盗賊ギルドの長から	リッツアの泥棒市場に入れるようになる
気球の設計図	泥棒市場で受け取る	赤竜の火山に行くのに必要になる

攻略
COMPLETE ATTACK & ANALYZE

連続攻略第3回

ラングリッサーIII

ゲーム序盤から中盤が有利になるアイテム情報

人間同士、そして魔物が三つ巴の戦いを繰り広げる『ラングリッサーIII』。今回は資金不足で装備が整えられない主人公を助ける、隠しアイテムを大公開だ。

発売日	発売中(10月18日)	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(初回限定版6200円)	バックアップメモリー	350・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

隠しアイテムを手に入れて部隊をパワーアップしよう

このゲームでは、ほとんどのシナリオのマップ内にアイテムが隠されている。これらのアイテムが手に入れば、指揮官の能力がアップするので戦闘が確実に有利になる。特に、各部隊の兵を雇っただけでお金がなくなってしまう序盤のシナリオでは重宝するだろう。

シナリオ2〜15の隠しアイテムを一挙公開!!

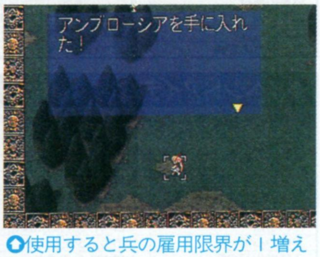
それでは、シナリオ2から15の隠しアイテムのある場所を解説していこう。アイテムの中には正しい選択肢を選ばなければ手に入らない物もあるので、それらの正しい選択肢も掲載した完璧版だ。

●正しい選択をしてアイテムをゲット!!

シナリオ 2

マップの中央にある、街の城壁部分にかかっている階段の最上段に、MPを回復させる「魔力草」が生えている。マップ左下の草原の中にある地面がむき出しになった場所では、兵隊の雇用限界が1増える「アンブローシア」が隠されている。どちらも序盤の魔法使いにはありがたいアイテムなので、確実に手に入れよう。

●戦闘中にMPを20回復できるぞ



●使用すると兵の雇用限界が1増える。ただし、最大は8までだ

シナリオ 3

このシナリオにはアイテムが3つも隠されている。マップ左上のお供え物のある墓の前で選択肢を「取る」、「受け取る」と続けて選ぶと、1レベルアップする「ネクタル」が手に入る。マップ上部の墓にある石像の前で「花をささげる」という選択肢を選べば、攻撃力が6上がりHPドレインの魔法が使える「ブラッディランス」を手に入れることができるぞ。最後のアイテムは墓場の右端にある建物の扉の前にある「エギルの兜」だ。これは防御力が6、知力が5上がるだけでなく、戦闘中にクリティカルヒットが起こる可能性がアップするというすぐれ物だ。

●経験値に関係なく1レベルアップする

●ギルバートに装備させて戦力アップだ

●これは主人公が装備するといいだろう

シナリオ 4

マップ中央にある草原の中の、わずかに地面がむき出しになった場所で「足を踏み鳴らす」と「いらない」を選ぶと「エギルの兜」が手に入るぞ。

●この妖精は謙虚さを尊ぶのだ

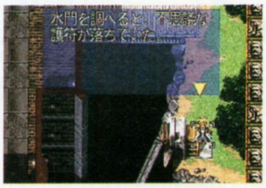
©NCS

シナリオ 5

マップ右下の、マップの枠にある顔の向きが違う場所に近づいて、選択肢の「気になったから」を選べば防御力が4、移動力が2下がる代わりに攻撃力が12上がる「デビルアックス」が手に入る。味方の初期配置位置の近くにある3本の立ち木に囲まれた場所で「ポーズをとる」を選べばHPの上限が30上がる「ラウリンの指輪」が、水門の石の上では指揮官の知力を15、部隊の防御力を8上げる「聖王の御符」がそれぞれ入手できる。

攻撃重視の指揮官に装備させよう

この妖精はユーモアを尊ぶのだ


リファニーに装備させるといい

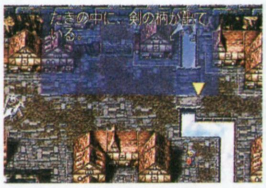
シナリオ 6

マップ上にあるテントの一番大きなテントの入口に、「ギャラルのホルン」が隠されている。これは部隊の攻撃力を10、防御力を5上げるというすぐれ物だ。飛兵を使って敵の部隊をかわしながら隠し場所に向かおう。

飛兵を使うのが一番確実だ

シナリオ 7

マップ中央からやや右寄りにある、街を左右に大きく分断している水路の最上部、滝になっている所に指揮官の攻撃力が8上がる「草なぎの剣」が隠されている。


剣は装備できる指揮官が多い

シナリオ 8

堀の水に月が映っている場所で、選択肢を「10P投げこむ」、「正直に答える」と選べば指揮官の防御力が2上がって、さらに魔法の耐性も上昇する「天女の羽衣」が手に入る。魔法使いや僧侶が装備すると、魔法によるダメージをほとんど受けないようになるぞ。

おとぎ話にもある通り、正直に答えれば報われるぞ

シナリオ 9

マップ右上のストーンサークルの中にある白い箱には部隊の魔法の耐性を上げる「アミュレット」が、黒い箱には指揮官の防御力が3上昇、魔法の耐性アップ、「コンフューズ」の魔法が使用可能という3つの効果を持つ「闇の法衣」が入っている。

開けることができるのは1つだけなので、慎重に選ぼう

シナリオ 10

マップの左上、地面に顔の模様がある場所で「祈る」を選ぶと指揮官の防御力が6上がる「アエネアスの鎧」が。「落書きする」を選ぶと指揮官の防御力が1上がってレジストの魔法が使えるようになる「マジカルビキニ」をそれぞれ手に入れることができる。

アエネアスの鎧を手に入れて主人公に装備させるのがおすすめだ

シナリオ 11

マップ右上にある崩れた石像で「ティアリス」か「1000P」を選ぶと、指揮官の攻撃力が6上がる「アルテミスの弓」が手に入る。だが、ティアリスは選ぶと友好度が下がるし、弓を装備できるのはアーチャーだけだ。1000Pが惜しければ入手する必要はないだろう。

弓兵の指揮官がいる時以外は無理に手に入れる必要はない

シナリオ 12

マップ中央下にある、5つの石が十字に並んだ場所の中央で指揮官の防御力が5上がる「黒装束」が手に入る。装備できる指揮官が多いお得なアイテムだ。

防具は高価なので確実に入手しよう

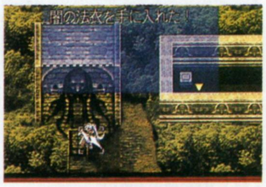
シナリオ 14

マップ左上にある、草に囲まれた石がある場所で「手で払う」を選べば攻撃力が11も上がる「ズフタフ」が、「剣で切る」で攻撃力が7上がる「ランス」が手に入るぞ。どちらも騎兵を率いる指揮官しか装備できないので、ズスタフを選んだほうがいいだろう。

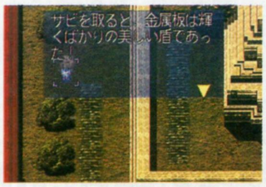
ここでは確実にズフタフを手に入れておこう

シナリオ 15

ここではアイテムが3つあるが、2つ取ると3つ目が取れなくなってしまう。マップ左下の建物の扉に「闇の法衣」がある。マップ右の2本の木の間で「拾わない」、「オーディン」と選ぶと指揮官の攻撃力が6上がる弓、「ハディング」を、マップ左の大きな木の下にある地面がむきだしの場所で指揮官の防御力が3、HPが5上がる「アキレウスの盾」を入手できる。


コンフューズが使えるのでおすすめだ

これよりもほかのアイテムを取ろう


最後までお世話になる強力な盾だ

堂々新連載

「ときめきメモリアル」の最新情報を毎号追跡

ときめき Beat Fast!

サターンFAN読者の大多数が熱望していた（ハズ）の『ときめき』連載ついに始動！　ゲーム情報のみならず、声優、音楽、イベント、グッズなど『ときめき』に関連するすべての情報を紹介するぞ。記念すべき第１回目はついに歌手デビューの決まった藤崎詩織づくしでいく！

第１回

鮮烈ソロデビュー決定!!

藤崎詩織

12月5日にCD発売!!

僕らのマドンナ藤崎詩織が驚がくの芸能界入り！　12月5日に発売されるCDシングルを皮切りに、来年の2月14日にはファーストアルバムを、そして3月にはサターンソフトとしてミュージッククリップCD-ROMをリリース予定。歌だけに留まらずテレビや映画でも活躍してほしい。みんなで応援しようぜ！

これがジャケットだ

オモテ　ウラ

収録曲

「教えてMr. sky」
作詞：森雪之丞
作曲：財津一郎
「風と一緒に行こう」
作詞：尾崎亜美
作曲：尾崎亜美
定価1000円(税込)

NEWS　公式FCshiori Mateの会報完成

詩織ちゃんの公式ファンクラブ「Shiori Mate」って知ってる？　会員にはオリジナルメンバーズカードのほか、2ヶ月に1度の会報が発行される。残念ながら第1期会員は11月14日をもって締め切ってしまったけれど、第2期会員も来年には募集する予定だ。

入会案内

できたてホヤホヤ

↑↑詩織グッズも手にすることができる

PRESENT　プレミアム必至!?デビュー記念テレカプレゼント！

詩織ちゃんのデビューを記念して、特製テレカが作られたぞ。コナミの御好意により5名の方にプレゼント。応募は官製ハガキで。〒105 東京都港区東新橋１－１－16　TIM　サターンFAN編集部「ときめきBEAT　FASTテレカ」係。締切は11月28日必着。

↑アイドルのデビュー当時のテレカって後々すご～く貴重になる場合が多いよね

EVENT　SPECIAL LIVE レポート

去る11月2日～4日、PSEXPOコナミブースで「ときめきスペシャルライブ」が行なわれた。五十嵐麗さん、菅原祥子さん、菊池志穂さんの3人が、歌とゲーム大会で盛り上がったぞ。

↑3人仲良くトーク大会なのだ

↑麗さんが初めて人前で歌を披露

緊張したけどまた歌ってみたいなぁ

CHECK　藤崎詩織デビュー記者発表報告

11月1日に行なわれた藤崎詩織デビュー記者会見。残念ながら本人は欠席したが、コナミグループのエラーイ方々から今後の活動の概要が説明された。コナミ全社挙げてのビックプロジェクトなのだ。

↑エライ人がズラリ。マジです、これは

次号予告

今号P210の新作発売カレンダーに突如出現した『ときめきミュージックCD２』の謎に迫る!?　その他、詩織情報も引き続き充実。本誌でしか見られないハチャメチャな企画満載！

ときめきGIRIGIRI情報局

12月21日(土)に東京・六本木ヴェルファーレで『ときめきメモリアル　ファンタスティック　クリスマスinヴェルファーレ』と題したイベントが開かれる。入場料は3000円。参加希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、及び「ときめきメモリアル・クリスマス入場希望」と明記し下記の住所まで。応募者多数の場合は抽選となる。あて先は〒101 東京都千代田区神田錦町１－17－4錦町司ビル6F（株）マッシュ内「ときめきメモリアル　ファンタスティック　クリスマス事務局」行。12月10日消印有効。

©KONAMI

こたつでぬくぬく。サターンで遊んだあとは、はがきを書こう!

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

北風も強さを増してきて、まさに冬到来という寒さの11月。この寒さで担当のあつじ先輩が冬眠に…。そのため、今号のコーンヘッドは後輩であるりえが担当します。コーンキッズのみなさん、よろしくね。

フリーフリーフリー

キッズたちのちょっとした小話コーナー。ゲームの話はもちろん、恋の話や怖い話、自分の近況までなんでもアリだよ。

コーンキッズのみなさん、こんにちは。猫好きの「りえ」です。最近は近所で猫を見かけなくなった…。やはり、こたつで丸くなって、猫同士の付き合いを「寒いから…」と断っているのでしょうか、気になるなぁ。ところで、私にとって記念すべき第1回のコーンヘッドに投稿してくれたみなさん、ありがとう。すべてのはがきを楽しく読ませてもらったよ。マモー先輩のようにはがきが編集部に届く毎日3時が楽しみ♡

あー。僕のクラスメイトは受験、受験でゲームセンターに誘っても「テスト終わったらねー」の一言。テストはまだまだ先なのに…。たまには息抜きも必要だと言っても逆に「おまえは息ぬきすぎ」と言われます。昔の君たちに戻ってー。

（三重県／木製ピンボール）

サターンに付いている機能「ピッチ&ボイス」。そのピッチを2～3つ下げて「安室奈美恵」の曲を聴くと…。なんと!! 「和田アキコ」の声になってしまうのだ。ぜひためしてみて!!

（神奈川県／清川村民）

なぬ!? あの、ソウルフルな和田アキコに! ファンの私としては黙っていられん。でも、サターンには眠っている機能がたくさんあるんだね。他に見つけたら、円盤特捜隊に送ってね。待ってるよ。

ゲーム批評を読んでいるとロード時間の長さがよく問題になっていますよね。「短ければOK」みたいにいわれてるけど、俺は個人的にそんなにロード時間がきらいではありません。確かに、10秒以上も「NOW LOADING」という文字がでてるだけではつまらない。でもすごく凝ってるロード画面だったりすると「あー、もうすぐロードが終わってゲームできる」という気になる(少なくとも俺は)。だから、ロード画面さえ工夫されていれば、ちょっとくらい長くてもいいかなと思います。例えば、画面にびっしり細かい字で文章を書くとか、すごい綺麗な絵を出すとか…。そうゆうゲーム、増えないかなぁ。

（埼玉県／真紀原　紅丸）

私もロード時間、あんまり気にしないよ。私のデスクはロードが長いと、すぐ機嫌が悪くなるけど…（コワイ)。やっぱり人それぞれだね。ロード時間を楽しませてくれるゲームが増えるといいなあ。

「そういえば今日、十五夜だっけ」と思って月を見てみると、凄くキレイでした。雲ひとつ無い夜空が月明かりに照らされて、満月のまわりがボワーっと明るくなってるんですよ。しかも月光が強いのか足元に影ができてたんです。「月光の影を見たのは久しぶりだなぁ」と感動してしまいました。たまには読者の皆さんもどうですか? 冬の空は澄んでいて星がきれいですよ。

（神奈川県／辻原緋粋）

月の光を鑑賞する習慣は日本にしかないんだって。ちなみに月を見るために建てられたのが桂離宮らしいよ、風流だねぇ。私も月を見るのは落ちつくから好き。誰、狼の血が騒ぐなんて言ってるのはー。

最近「フリーフリーフリー」を読んでいると、やたらとプレイステーションがどうのこうの、というネタの多さに気がつきました。正直言って悲しいです。サターンは我が道を行けば良いと思うのですが。かつて、メガドライブがそうであったように、独自の世界を開いていって、その結果としてユーザーが増えてくる、そんなサターンになってほしいと思います。もちろんそれは、マニア向けになれ、ということではありません。それに、あまり移植に頼るのはどうでしょうか。前人気ランキングを見ていてもそうです。それでは他の機種にそのゲームが移植されれば、ハードがサターンである必要がないわけでしょう。サターンじゃなきゃできない、サターンだからいい。そんなオリジナリティーが今、必要なのではないでしょうか。

（東京都／ふいうち）

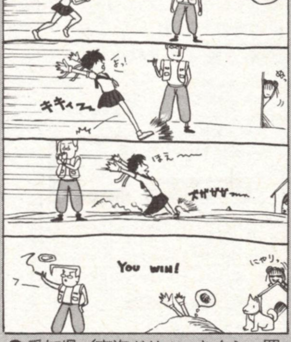
東京ジョイポリスに行ってきました。入場料が安いと思ったら、アトラクションの料金がめちゃくちゃ高い! しかも、2時間待ちを覚悟して「クリフト」（アトラクションの名前)に行ったら、「ただいま入場規制を行っております」とか言われて入れないし。『バーチャ3』やろうと思ったら1時間待ち…。それでもやっとプレイできたと思ったら対戦者のジェフリーがめっちゃ強い…、というわけで最悪でした。しばらく待って人気が落ちてから行ったほうがいいかも。もし今行くんだったら、学校（会社）をばっくれて行くしかないのかなぁ。

（神奈川県／夜露死苦）

久しぶりに、『プリンセスメーカー2』をやろうと思ってセーブデータをチェックしたら、4つのうち2つのデータがバグッていた。問題なのはそのうちの1つのデータで、娘のグラフィックが服を着ていないものになっていたことなんです。このデータは残しておくべきなんでしょうか?　（奈良県／えび）

どひぇー、偶然にしてはすごいものができたね。娘を大切に思う心があるのなら、いけないものを見たと思って消してしまいましょう。

まんがでGO!



⬆愛知県／東海ドリル　さくら、罠にはまるの巻。右端の犬が個人的に好きなんですけど

⬆千葉県／葵山脈　超うろ覚え。「うーんと」とか言ってるアキラの眉がサイコー♡

イラストギャラリー

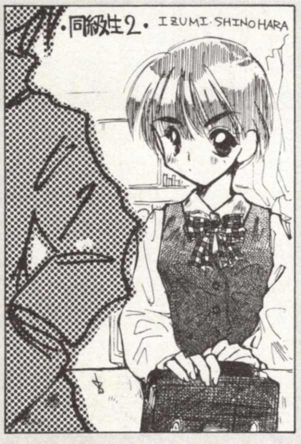
テーマが自由なイラストコーナー。かわいいイラストや男らしいイラスト、キミの自慢の作品を待ってるよ。

大阪府／守谷T教授　『プリクラ』のキャラって、うらやましいほど細い…

静岡県／黒いゴミ袋　インパクトのある絵だね

東京都／NO－L　こんなに線の細い男の子が主人公の格闘ゲームは、確かにめずらしいよね。個人的にデビットボウイが好きなので、気になる…。ダメ？

埼玉県／たま　格闘ゲームのキャラクタがパズルに！　デフォルメされたキャラクタがいいよね



兵庫県／瀬能りいた『同級生2のいずみちゃん。眉毛がかわいいよね

鳥取県／LEE　さっそくきました『ホーリィアーク』のイラスト

岡山県／よっしー『闘神伝』の主役、エイジ。よっしーは、使いこなしてる？

宮城県／ちくわぶ　相変わらず人気の魔導物語。かーくんかわいい♡

我が家のゲーム機事情

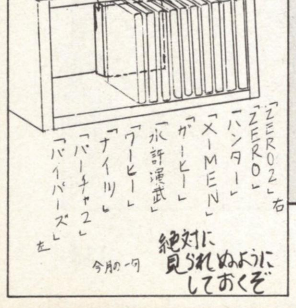
キッズの部屋のゲーム収納アイディアを公開！

乱雑になりがちなゲームをすっきり収納させることって難しいですよね。そこで…、お待たせしました。「我が家のゲーム機事情」の発表でーす。

私が愛用しているのはワインの入っていた木箱です（酒屋さんで分けてもらう）。これに内寸に合わせて切った板をL字の棚受け金具（ネジで止めるもの）でつけるだけ。3段棚にするとCDが、2段棚にするとSFCのソフトがぴったり入ります。耐久性は十分だし、なによりも見た目がおしゃれなのがありがたいのです。金具はスーパーで売ってるし、内につける板はハンズなどの百貨店で切ってもらうこともできますよ（私は自分でやる）。棚のとりつけはドライバー1本でできるので、女の子にもオススメです。ちなみに本体の方は無印良品のダンボール引出しに。安くて丈夫なのでオススメですよ。

（愛知県／じゃりねこ）

茨城県／水野流　こうゆう高さの棚ってなかなかない。持つべきものは職場の友だね、いいなぁ



北海道／B　君は15歳なのになんでX指定のソフトを持っているのだ。それはさておき、がんばってるなぁ…

コーンキッズネットワークボード

キッズからキッズへの、おたより伝言板

「○号の○○さんの意見に意義あり」、また「同感」といったキッズたちの意見を交換するコーナー。ちょっとした質問でもいいし、古くてもいいのでどしどし送ってね。

Toナイトフライ（No.19）

『FFタクティクス』では『オウガ』フリークは納得できない。あれはファンに対する裏切りだ。サターンで新『オウガ』を熱望！

サターンユーザーの1人としてあえて言いたい。スクエアは引き抜きなんかしてない。実際は松野さん（オウガプロデューサー）が前の会社を辞めて、どこの会社に入ろうか悩んだ挙げ句スクウエアに決め、入社試験を受けただけの事。この話はいろいろな雑誌に載ってたんだけど…。実際に引き抜きをしたのならおおいに非難して結構。俺もボロクソ言ってやる。しかし、してもいないことを非難するのはお門違いだ!!

（奈良県／サターンまた値下げ!?）

『FFT』の件でスクウエアを責める人達がいますが、そんな人達は「ファミ通8/9号」を読んでほしい。松野氏が入社試験などについて語っています。まさか、『オウガ』で僕たちを感動させてくれてた人が嘘をつくとでも思ってるんでしょうか。少なくとも僕は信じてるし期待してます。周りをよく見極めていない軽いスカスカの意見は見たくないです。

（福岡県／オAシス）

『FFT』なんて、オウガファンをなめてるとしか思えない。セリフまわしや戦闘システムが似ているだけで、『タクティクス』の名をつけるなんて冗談じゃない。ゼテギネアがあってランスロットたちがいて…。それが『タクティクス』だ！一体松野さんは何を考えているの？　ファンはどうしたらいいのですか。今からでも遅くはないから戻ってきて、最高の『オウガ』やらせてよ。松野さんにしかつくれないんだから！

（神奈川県／闇神楽）

We are サポーターズ

お気に入りゲームのキャラクタに声援を送るコーナー。はがきの数が多いゲームは新たな小部屋を新設するよ

ときめき愛好会

『ときメモ』で主人公のパラメーターを一生懸命上げてる姿って、好きなあの子の気を引こうとあれこれやっている自分とダブるものがある。自分は男子校だったし、今は妻1人、息子2人の親父であるからそういう経験は無いけれども。疑似恋愛をしてるって感じでしょうか…。このゲームをしてるとあの頃の切なかった気持ちがフツフツと甦ります。アルバムモードではただただ感動の涙…。ちなみに清川ちゃんのファンです。最初は男っぽい彼女がときめいてくると最高にかわいいと思いませんか。今日も彼女に会いたくてときメモする親父です。

（愛媛県／丹生谷 康彦）

いいですね。でもプレイ中、奥さんはどんな顔をして見てるのかな…。

石川県／UMEMAN　優美ちゃんて元気があっていいよね。セーターの柔らかい感じが出てて好き

東京都／仕置人　好雄や館林を使うことはできるよ。詳しくは23号のハイパーウルテクを見てね

兵庫県／樋口裕崇　ときめきの全キャラを書いてくれてありがとう。代表して片桐を掲載です。こんなにかわいい人形、あったらいいね

兵庫県／藤田尚大『ぱずるだま』のゆかりちゃんの攻撃玉はけっこう強いよね。あの、はにわが好き…

兵庫県／よしかーひろみ　初投稿ということで、よろしく。館林はとてもおもしろい髪形をしてるよね。でも、不思議とかわいいんだなぁ

ドラゴンフォース友の会

『DF』ファンは『2』が出ることを祈ってる。そこで私はこんな『DF』を考えた。

その1、各国の城内を見られる。（アイテムなどはプレイヤーが探す）

その2、戦闘時の一騎討ちは、プレイヤーが操作。（『ストII』のように必殺技がある）その他にもこうしたらおもしろいだろうなということがたくさんある。キャラクタやゲームの進め方は、『DF』独特のものなので変えないでほしい。

（長野県／ファーラ）

大阪府／432　うおー、ティリスかわええ。なんか白っぽいイラストって味があっていいなぁ

長崎県／海航　たまには、こんなおもしろいバグがあるとなごみますねえ。私も見たかったな

神奈川県／辻原緋粋　『DF』はやっぱり美男美女が多いね。好きな脇役たちを描いてくれたよ

LUNAR魔法学園

『ルナ シルバースターストーリー』の発売をうけて、イラストが殺到！ そのため今号は、急きょコーナーを設立したよ。

東京都／誠参上　たのもしそうなヒイロだよね

山口県／村瀬亨　初投稿ですか。私の弟も受験でゲーム禁止令がだされてるなぁ、そういえば。がんばれ、学生さん！

静岡県／火牙龍　歌ってるルーナですか。羽が舞ってるとこなんか雰囲気でてますね

群馬県／ふじさき　たくさんのキャラクタが出演。真剣な眼差しをむけているヒイロも素敵！

キッズホープ 生

キッズの要望を集めたコーナー。厳しい意見もきてるな。

うおー、なんでバーチャガンが売ってないんだ！　『ポリスノーツ』の限定版を買って、ガン用シールも付いてるのに、バーチャガンが売ってない。『「バーチャコップ2』が出るまで再販がないそうなので…」（店員談）。フザケンじゃねー！（怒）確かに『コップ』もおもしろいけど、それがやりたい奴ばっかりじゃないだろう。6店まわってもどこにもなかった。「サターン版ポリスノーツは、ガンが使える!!」って売り文句にしてんのに…。コントローラでもおもしろいけど、やっぱりガンが欲しくなるってゆうのがユーザーの心ってもんでい！

（兵庫県／くらげ）

うおー、字に怒りがこもっていたよう。ちょっと落ちついて…。ところで、『ポリスノーツ』の射撃訓練はおもしろいよね。レベルが上がると、撃ったら減点になる一般市民が増えてスリルもあるし。私は個人的にバーチャガンよりもコントローラのほうがやりやすかったよ。

バックアップRAMや『KOF'95』のツインアドバンスドシステムのカートリッジの構造を変えてほしい。なぜなら、すぐ壊れるからだ。カートリッジをしっかり差し込んでいても「カートリッジが入っていません」というセリフにぶちあたる。よく調べてみると、カートリッジの差し込み口の左右にプレートがあった。それがサターンの本体に接触しないと「カートリッジが入っていません」というメッセージが出るのだ。プレートの接触しない理由は簡単だった。バックアップのRAMと『KOF'95』のRAMを入れたり出したりしていたせいで、プレートがだんだんへこんでしまったらしい。こんな不便なRAMでよいのか。是が非でもセガに構造を変えてもらわなければやっていけない。誰かどうしたらよいのか対策を教えて。　（岐阜県／J）

サタFANおたよりQ&A

コーンキッズの気になる疑問に答えるコーナー。今回は、Q&A5人組のリーダー、あつじ先輩が冬眠中のため、今回は4人でお送りします。では自己紹介です。

りえ：美容室に行きたい。このボサボサ頭をなんとかしてくれ〜

超四等兵：最近、過労のためにあまりキレることがなくなった…。

ちゅう男爵：冬のおしゃれも、仕事のせいでだいなしに。とほほ。

ウシ：最近、不幸続きなオレ。でも、アイリスがいれば大丈夫。

ちゅう：あつじ先輩大丈夫かな？

超：春までには起きると思うよ。

ウシ：本当に冬眠してるの？

りえ：この間の鍋には来てたよ。

一同：え…。（沈黙）

■質問その①

編集部の皆さんも、読者の方々も忘れてしまっているかもしれないが、『ダビスタ』ってどうなったのでしょうか。

（宮城県／宮城にもテレ東）

りえ：今はぜんぜん動きがないよ。

超：ここ最近発売される「ウマ」ソフトといえば、『クラシックロード』だけだしね。

ちゅう：そういえば、PS版の写真が公開されてたよ。涙…。

ウシ：プレイステーション、買っちゃえばー？

一同：え…。（沈黙）

■質問その②

あのう、はがきが載らないんですけど…。ゲーム成績表にも読者プレゼントでも自分の名前を見たことがない…。本当にすべてのはがきは読まれているのですか。またそれぞれのコーナーの倍率はどのくらいですか。

（神奈川県／受験がこわい）

りえ：全部のはがきをちゃんと読ませてもらったよ。

超：あつじ先輩もゲーム成績表を担当してる先輩も、はがきは全部読んでるみたいだし。

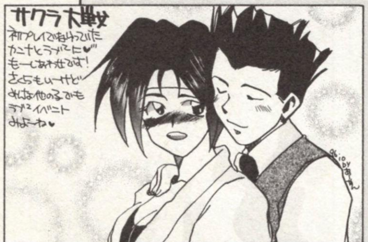
ちゅう：そんなこと心配しなくても大丈夫だって。

ウシ：オレも全部読んでるよ。ファンレターも来てるから♡

一同：ええっ!!（驚）

サクラ画廊

大正ロマンの風が吹く『サクラ大戦』。セガカラに10月から入っている「檄！　帝国華撃団」と「花咲く乙女」はもう歌ったかな？



◆神奈川県／あーやん　カンナって男っぽいけど、いいよね

◆岐阜県／Red Hill　眼鏡っ子が好きな人に大人気の紅蘭。自分で造ったバイクに乗って登場するシーンは、女の子から見てもカッコイイよ

◆長野県／高峰秋良　編集部のウシ君もアイリスにめろめろです。うーん、いいのかな…。

◆東京都／矢鴇つかさ　とても自然な表情のさくら。ふっと、こんな顔をされたらもうメロメロ？

◆福島県／県北人　独特の雰囲気をだしているさくら。あしたテストだ！　というびっくりした顔がかわいかったよ。

◆和歌山県／雲野月　繊細なタッチで描かれている線画です。昔の絵のようでとてもすてきですね

コーンヘッドクラブ

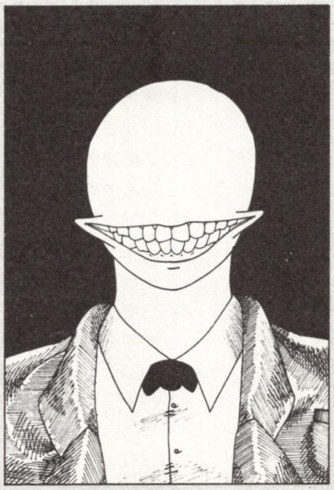
セガAMフリーク

セガのゲームに関するイラストコーナー。『バーチャ』のような格闘ゲームもいいけど、他のゲームのイラストも待ってるよ！古いゲームでも大丈夫なので、投稿待ってます。

●大分県／TA－TSU 『バイパーズ』バーンのイラスト。こうゆう男らしいイラストも募集中だよ

●奈良県／さんま定食 キャーって顔のくまちゃん♡

●北海道／黄ぺろーに アイドルのような服ですね一。こんなにかわいいのに、なんで没になっちゃったんだろうね



●大阪府／よっちゃん2号 怖い…、と思ったらペプシマンだった。背広来て蝶ネクタイをすると雰囲気変わるよね…

●栃木県／服部たかし 昔、泣くと急に強くなる人がいましたね

●東京都／亜希魚 黒髪女性ファイターズだそうです。修学旅行はどこ？

第4回 サタFAN表紙大予想大会

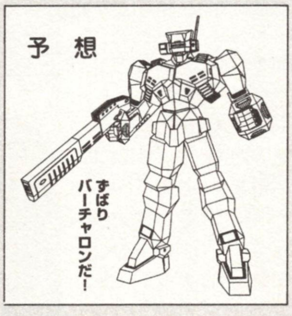
No.22号にて募集した「第4回サタFAN表紙大予想大会」の結果発表です。正解は『銀河英雄伝説』。応募総数は154通で正解者は15名でした。テレカ5枚セットの当選者は以下の3名に決定。おめでとう。さて、第5回の表紙予想は12月27日発売のNo.1号です。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、予想タイトル名、サタFANの表紙についての感想などを書いて「表紙大予想大会」係まで送ってね。締切りは12月10日(必着)です。正解者の中から抽選で3名にテレカをプレゼントするよ。

当選者の3名、おめでとう！

東京都／宮下直人
三重県／赤塚公俊
島根県／神門ちとせ

●愛知県／みん バーチャロンの予想がすごく多かった。また挑戦して

●愛媛県／池田伸彦 はずれちゃって残念だけど、かっこいい！ どうやって描いたのかな…



投稿時のお約束

投稿はハガキサイズが原則です。イラストは墨1色（鉛筆はだめです）。コメントを入れてくれるとうれしいな。また、はがき1枚にネタ1つで投稿してね。

■フリーフリーフリー
テーマが自由なフリートーク。
■イラストギャラリー
テーマを問わず、なんでもOKのイラストコーナー
■まんがでGO！
キッズを漫画で笑わせよう！
■We are サポーターズ
好きなキャラへ、アツイ想いを文章やイラストでぶつけよう
■サタFANおたよりQ＆A
キッズたちの疑問に答えるよ
■円盤特捜隊
サターンをより楽しく遊ぶための工夫を見つけるコーナー
すべての宛て先は以下へ

〒105東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

●東京都／PN 目がきれいなさくら。動きのあるイラストですね。おはがき看板イラストも同時に募集してます。みんな、どんどんはがきを送ってね、よろしく！

NEWS Dynamite!

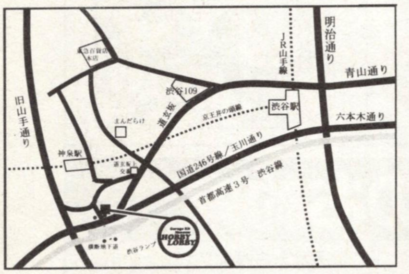
これから年末にかけてはビッグタイトルがどんどん発売される季節。ニュースの情報もソフトに関するものが多くなってきたぞ。このコーナーを読んで購入の参考にしてくれ。

EVENT カトキハジメデザインのバーチャロイドが身近に 『電脳戦機バーチャロン』ガレージキット展

ゲームのみならず、模型の世界でも大きな人気を誇る『電脳戦機バーチャロン』。このほど模型メーカーの海洋堂から、『バーチャロン』のガレージキットがシリーズで発売されることになった。これから年末にかけて8種類のバーチャロイドが発売される。価格は3800～6800円が予定されている。

また、それを記念して東京・渋谷の「HOBBY LOBBY」で『バーチャロン』のガレージキット展が開かれるぞ。期間は11月29日～'97年1月12日まで（12月2～4日、9～11日、16～18日、31日、1月1、2日は休み）。海洋堂のほか、WAVEやことぶきやなど、ガレージキットメーカーの各作品が一堂に会するぞ。

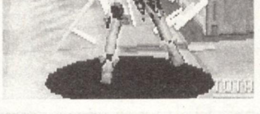
問い合わせ／☎03-3770-6410



●カトキハジメのデザインによるバーチャロイドはゲームファンのみならず、多くの模型マニアの心をつかんだのだ

REPORT プロデューサー亙氏も駆けつけた！ CDドラマ『電脳戦機バーチャロン』収録

12月21日にユーメックスから発売されるCDドラマ『電脳戦機バーチャロン』の収録現場を取材してきたぞ。このCDは、AM3研の監修による、セガ公認のストーリー。あらすじは、バーチャロンを楽しむ2人の少年が、突然異世界に放り出されて実際のバーチャロイドを操ることになるというもの。気になる声優陣に、岩田光央氏や上田祐司氏などのほか、ヒロインには、アニメ『水色時代』の高幡多可子役でおなじみの現役女子高生声優樋口智恵子が起用されている。また当日は、セガの亙重郎氏、尾崎弘一氏、有井伸孝氏ら『バーチャロン』のスタッフも駆けつけ、制作秘話などを披露してくれた。



●CDドラマにはオリジナルストーリーが収録されている

●何でもありの世界も一度はやってみたかった、という亙氏。想像力を豊かにして楽しんでほしいとのこと

TOPIC 『探偵神宮寺』「街頭ビジョンCM」 「謎の事件簿キャンペーン」に迫る

発売日を間近に控え、ますますその期待も高まるアドベンチャーゲーム『探偵神宮寺三郎　未完のルポ』。その関連情報をお届けするぞ。

ひとつめは街頭ビジョンでソフトのCMが放映されること。東京・新宿アルタ、大阪・道頓堀トンボリステーションを始め、北海道、仙台、名古屋、神戸、広島、福岡の全国18ヶ所で1日約20～30回、1時間に2回の割合で放映されるのだ。期間は12月1日から15日まで。このCMはTVでは放映されることのない、街頭ビジョンだけのオリジナルなのだ。ファンなら大画面で躍動する神宮寺を見逃せないぞ。

もうひとつが「謎の事件簿キャンペーン」。ゲーム本編中に楽しむことのできるミニアドベンチャーゲーム、「謎の事件簿　神宮寺三郎編」の犯人の名前を、ソフトに同梱されているアンケートハガキに記入して送ると、抽選で1000名の方々にシステム手帳がプレゼントされるというもの。ゲーム中で実際に神宮寺が愛用しているというスグレモノなのだ。

●あのおなじみのマルボロをくゆらすシーンも大画面で楽しめるぞ

●神宮寺も愛用しているというシステム手帳。これさえあれば気分は神宮寺か？

EVENT 『3Dベースボール～ザ・メジャー』の世界 現役メジャーリーガーが日本にやってきた

日米野球100年を記念して、親善野球のために来日した、現役メジャーリーガーの記者会見が東京・品川の新高輪プリンスホテルで行われた。本誌取材班は、12月に『3Dベースボール～ザ・メジャー』の発売を予定している、BMGビクターの招待のもと、スーパースターたちに会うことができたぞ。会見には、オールスターを率いるベーカー監督を始め、野茂の相棒マイク・ピアザ、連続出場記録を持つカル・リプケン、走攻守と三拍子の揃ったバリー・ボンズ、今年首位打者を獲得した若きスーパースター、アレックス・ロドリゲスの5人が顔を見せ、たくさんのマスコミ陣を前に質問に応じていたぞ。

●来日したアメリカのオールスターは、日本代表との8試合が予定されている

10月18日号[D・P] 当選者発表

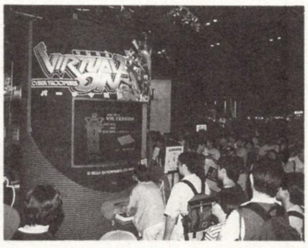
❶「めぞん一刻」フォトCD Vol. 1～6セット　徳島県／桜井結香／19歳　❷RX-79ガンダムMS-06Jザクプラモデル　群馬県／飯塚広幸／16歳　新潟県／俵山和巳　埼玉県／荒川勉25歳　東京都／徳重光範／16歳　神奈川県／今野信也／14歳　山梨県／玉置晋／24歳　富山県／　柴田幸男／23歳　愛媛県／中谷雅士／20歳　徳島県／松浦晃弘／17歳　広島県／　出木目隆／19歳　❸「怪盗セイントテール」テレホンカード　秋田県／及川昌巳／18歳　愛知県／稲垣穂高／16歳　愛知県／田中政子／14歳　岡山県／吉永智美／28歳　高知県／上地宏和／23歳　❹『ルナ シルバースターストーリー』ポスター　宮城県／奈良文武／14歳　福井県／久保田優子／15歳　千葉県／加藤小雪／15歳　東京都／山下志敏／22歳　静岡県／高橋秀明／21歳　静岡県／天城和人／15歳　山梨県／小林信人／19歳　愛知県／藤原正和／20歳　兵庫県／近藤博亮／14歳　大阪府／川上琢哉／17歳（以上敬称略）

REPORT

ソフトウェアメーカーの協会CESA主催 「東京ゲームショウ'97・春」開催決定！

今年の8月に開かれ、好評を博した「東京ゲームショウ'96」。ハードの機種にこだわらないショウとして、10万人以上の入場者を集め、国内では初めて、ゲームソフトウェアメーカーの団体が開いたイベントとしても話題になった。その第2回目「東京ゲームショウ'97・春」が、平成9年の4月4日(金)～6日(日)の3日間に、東京ビックサイトで開かれることが決定したぞ。一般公開は5日と6日の両日があてられ、小学生以下の入場は無料となっている。チケットは平成9年2月22日(土)から、各地の主要プレイガイドなどで前売りされる。入場料は前売りが800円で、当日券が1000円(いずれも税込)だ。問い合わせ／☎03-3264-6053

⬆第1回目は今年の夏に開かれて、10万人以上のゲーム好きを集めたのだ

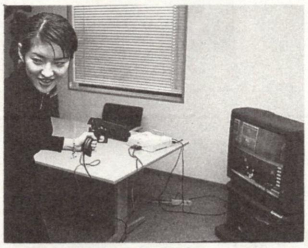


⬆コナミやナムコ、エニックスなどのゲームメーカーが主催となっている

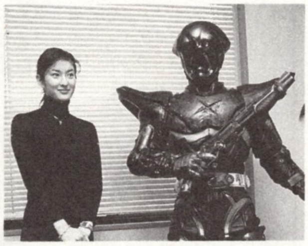
REPORT

『人造人間ハカイダー ラストジャッジメント』 ハカイダーと秋本祐希さんがセガにきたぞ

『人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント』に、ビジンダー役で出演している、秋本祐希さんがセガにやってきた。秋本さんといえば、数多くのCMやドラマに出演している期待の星。当日は、彼女の出演するムービーを見ながら、収録の苦労談などを語ってくれたぞ。また、記者会見場にはハカイダーもゲストで参加するという一幕もあったのだ。



⬆当日は秋本祐希さんも実際に「ハカイダー」で遊んでみてくれたのだ



⬆乱入したハカイダーと秋本祐希さんとのツーショット。美女と野獣か？

TOPIC

全135通りのバリエーションが楽しめる SNKがNEOプリントを販売

SNKから新タイプのプリントシール機「NEOプリント」が登場。これは「マルチフレーム機能」という新機能を搭載し、1枚の用紙に4パターンのフレームがプリントされるというもの。フレームは全部で135種類あり、カラーセレクトは色調もカラー、モノクロ、セピアから選択可能。高速プリント機能によって、プリントの時間が短いのが特徴だ。

⬆今や大人気の市場。新型機の登場が市場をよりいっそう活性化するか

EVENT

デジタル絵本の世界に触れてください 『LULU』読書感想文コンクール

絵本のようなゲーム『LULU』の感想文コンテストが行われる。感想文は1200字以内。表紙をつけ、題名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、下記の住所に郵送のこと。締切は平成9年1月20日必着。最優秀賞にはパリ往復航空券が送られる。なお、FAXやパソコンの電子メールでも受け付けている。

応募先／〒106 東京都港区元麻布3-1-34カピラ麻布603「LULU読書感想文コンクール」事務局

FAX03-5413-6870

Internet:DZD02674@niftyserve.or.jp

問い合わせ先／☎03-3713-0944

⬆そのメルヘンティックな内容は、まさに絵本を読んでいるようだ

EVENT

『My Dream～オンエアが待てなくて』 VALProject　クリスマスライブ

12月22日に渋谷ON AIR WESTで、西村智博、立木文彦、玉川紗己子、辻谷耕史のユニット、VAL Projectのクリスマスライブが開かれる。このメンバーは日本クリエイトから発売予定の『My Dream～オンエアが待てなくて～』の制作に参加しており制作秘話が聞けるかも。チケットは発売中。

問い合わせ／☎03-5458-4646

⬆今年3月のライブ風景。今度のライブではゲームの制作秘話が聞けるかも

GOODS

イブの夜には彼女とぷよケーキ？ クリスマスぷよケーキキット'96

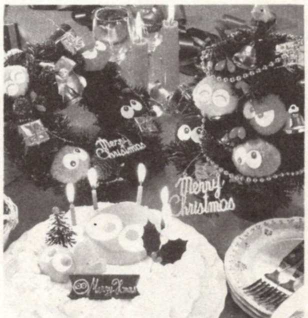
昨年好評だった「クリスマスぷよケーキキット」が今年も発売される。今年は「ケーキ組み立てキット」になっているのが特徴。中に入っているキットで思いのままにケーキの飾り付けができるぞ。価格は3500円(税込)で、通信販売のみとなっている。申し込みには専用用紙が必要。

〒732 広島県広島市南区京橋町1-7アスティ第一生命ビル10F通販事業部「ぷよケーキ申し込み用紙希望」係まで。11月25日必着のこと。

問い合わせ／☎082-263-6302

また、あわせてパソコンなどの豪華商品がもらえる「ぷよケーキフォトコンテスト」も開催されることになったぞ。

問い合わせ／☎082-263-6165



⬆⬆あまりにもかわいいクリスマスぷよケーキセット。甘いもの好きな人でも食べるのには少し躊躇するかも

■はみだし情報① セガはこの秋英国・ロンドンに、大型アミューズメント施設「セガワールド・トロカデロ」を開業した。それを記念してその施設を訪れる低価格ツアーを「バーチャファイター3　日本vsイギリス」と題し、近畿日本ツーリストと提携し12月に実施する。日程は12月13日からの6日間。募集人員は150人で、費用は12万8千円となっている。当地では日英のフリークによる『バーチャファイター3』の親善試合が行なわれるのだ。また、将来的にはセガがアミューズメント施設を持つ、欧米やアジアなどの他国へのツアーも検討されている。

10月18日号アンケート ハガキ当選者発表

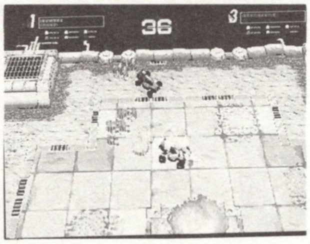
❶電脳戦機バーチャロン 茨城県／小沼明治／18歳 岐阜県／大澤毅／24歳 奈良県／柴田隆志／15歳 大阪府／山内信／27歳 大阪府／土方寿成／15歳 ❷バーチャコップ2 宮城県／佐藤慶一／19歳 埼玉県／三上統合／19歳 神奈川県／石塚浩二／22歳 神奈川県／池谷直樹／17歳 愛知県／加藤徹／15歳 ❸銀河英雄伝説 富山県／秋本顕嗣／19歳 群馬県／鈴木瑞穂／22歳 茨城県／上野智史／14歳 東京都／岩垂正記／20歳 愛知県／金川聡／32歳 ❹きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND 栃木県／永井聡／16歳 東京都／金子美津男／24歳 長野県／鮎沢隆雄／27歳 大阪府／城田和範／22歳 大阪府／藤原新奈／20歳 ❺マイティヒット 石川県／塩谷忠士／23歳 東京都／松田広紀／27歳 長野県／鎌田里奈／16歳 愛知県／梅川剛／26歳 岐阜県／藤井達彦／8歳 ❻Jewels of the Oracle オラクルの宝石 茨城県／高橋勇樹／16歳 神奈川県／山本美樹／22歳 愛知県／柿野真二／23歳 愛知県／吉田篤史／18歳 広島県／北村秀一／25歳(以上敬称略)

■はみだし情報② 活気付くコンビニエンスストアのゲームソフト販売。スクウェアのプレイステーションソフト『ブシドーブレード』などコンビニ販売専用ソフトも登場しているが、セガもコンビニ販売専用のサターンソフトの制作を決定した。発売時期などの詳細はまだ未定だが、価格は従来のサターンソフトよりも低価格に設定される予定。販売はデジキューブの流通を使っておこなわれる模様だ。

TOPIC カーアクション『バトルバ』体験版デモCD1000名プレゼント

11月29日に日本ビクターから発売が予定されている『バトルバ』。最大8人までの対戦が可能で、自分で自由に車を改造できるのが魅力の、カーアクションだ。この『バトルバ』の体験版デモCDを、1000名の方にプレゼントする。

また、体験版をプレイした方から感想文を募り、その中から50名の方に『バトルバ』特製のテレホンカードをプレゼント。応募は官製ハガキで。あて先は下記の通り。〒105 東京都港区東新橋1－1－16 徳間書店インターメディアサターンＦＡＮ編集部「バトルバ体験版デモ希望」係。締切は11月28日必着。発表は発送を持って代えさせて頂きます。なお、感想文も同じあて先まで。



✪改造した武装マシンで対戦するのが魅力のゲームなのだ

今号の おススメBOOK ゲームの合間にたまには読書を楽しもう

『Dの食卓』や『エネミー・ゼロ』などの話題作の制作者として有名な、飯野賢治。その飯野氏に関する『飯野賢治の本』がマイクロデザインから出版された。この本は、任天堂の宮本茂氏や漫画家の桜図かずお氏、ミュージシャンの鈴木慶一氏、落語家の桂三枝氏などといった著名人8人との対談を中心に、飯野氏の友人関係や私生活、ゲーム観などが綴られた、いろんな角度から飯野氏をとらえた一冊だ。これさえ読めばワープの若手社長、飯野氏のすべてがわかる？ 定価750円(税込)。

✪本の真ん中の袋とじの企画では、ゲーム業界に関するアブナイ発言もあるぞ

今号の おススメCD 格闘ゲームのサントラを2枚紹介するぞ

X-MENvs. STREETFIGHTER

11月21日発売予定／定価2000円(税込)
発売元：ビクターエンタテインメント

カプコンの誇る2大格闘シリーズが一堂に会した話題の業務用ゲームがサントラで登場。各キャラの曲を中心に、カプコンのサウンドチームが作った、全40曲が収録されているぞ。

闘神伝 POWER TO THE TECHNO GROOVE

11月21日発売予定／定価2000円(税込)
発売元：NECアベニュー

タカラの看板『闘神伝』シリーズのサウンドトラック。4人のミュージシャンがオリジナル曲にテクノ調のアレンジを施している聞きごたえのあるアルバムだ。全11曲が収録されている。

Dynamite! PRESENT

1 『ホーンテッド・カジノ』バベル人形

10名

サターン最後のＸ指定ソフトとして話題を集めた『ホーンテッド・カジノ』。そこに登場するバベル人形をプレゼント。店頭に並べられているのでご覧になった方も多いはず。

提供：ソシエッタ代官山

2 CD-ROMマガジン「digital GIPS」

5名

マルチメディア時代の若者のためのCD－ROMマガジン。そのNo.3をプレゼント。『ファイティング バイパーズ』のハニーなど、ゲームの中の戦う女性が特集されているぞ。

提供：エクシング

3 『STREET RACER EXTRA』Tシャツ

3名

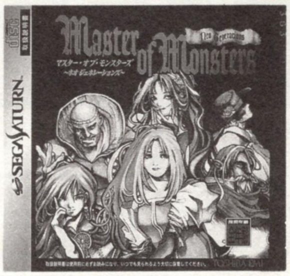
最大8人まで参加できる対戦が熱いレースゲーム『STREET RACER EXTRA』。そのTシャツを3名の方にプレゼント。背中のロゴがしびれるぞ。

提供：ユービーアイソフト

4 『マスター オブ モンスターズ』ソフト

3名

ファンタジーシミュレーションRPGの元祖として、高い人気を誇っているこのゲーム。より充実した話題のサターン版ソフトを3名の方にプレゼントするぞ。



提供：東芝ＥＭＩ

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴り込みハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締切は11月28日必着。当選者発表はNo.27にて。

〒105 東京都港区東新橋1－1－16 ＴＩＭサターンＦＡＮ編集部 「11月29日号Ｄ・Ｐ」係

＊10月18日号アンケートの読者プレゼント⑦「サターンＦＡＮ特製テレカ」の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます。
＊雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほか懸賞に当選できない場合があります。

©SEGA・DATAEAST・VICTOR CONPANY OF JAPAN

1996年11月8日までに発売されたソフトならびにハード&周辺機器を完全網羅

SATURNデータベース

全397タイトル

対応周辺機器略号

MC……マルチコントローラー　MT……マルチターミナル6(SBONマルチタップ含む)　MS……ミッションスティック　MV……ムービーカード(ツインオペレータ含む)　RC……レーシングコントローラ　RM……拡張RAMカートリッジ　SM……シャトルマウス　VC……対戦ケーブル　VG……バーチャガン　XB……XBAND(要サターン用モデム、メディアカード)

1994年11月22日から、1996年11月8日までに発売された全サターンソフトと周辺機器のデータをまとめたのがこのコーナーだ。データは全部で13ジャンルに分かれており、発売日順に掲載している。ソフトの発売日やバックアップ容量のチェックをするのに最適だぞ。

ちなみに、表中の一番左端にある「ソフトNo.」は、読者アンケートハガキの15番と16番の項目に対応している。読者アンケートハガキの結果は、本誌連載中の「リアルタイム　ゲーム　ランキング」の集計結果に反映されるので、みんなどんどん協力してね。

格闘アクション 29タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	8800円	17・各種データ	なし	全年齢	26.58	3
33	バトルモンスターズ	ナグザット	'95年6月2日	5800円	5・各種データ	MT	18歳以上推奨	18.58	244
35	~制服伝説~プリティファイターX	イマジニア	'95年6月16日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.11	326
42	バーチャファイター　リミックス	セガ	'95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.61	16
54	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	カプコン	'95年8月11日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	20.15	155
62	水滸演武	データイースト	'95年8月25日	5800円	17・各種データ	なし	全年齢	20.42	137
81	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	131
110	ドラゴンボールZ　真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	6800円	なし	なし	全年齢	19.50	188
113	X-MEN	カプコン	'95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	23.45	34
114	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	20.00	163
118	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	130
123	バーチャファイター2	セガ	'95年12月1日	6800円	180・各種データ	なし	全年齢	27.46	1
158	ストリートファイターZERO	カプコン	'96年1月26日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	23.89	29
162	NINKU-忍空-~強気な奴等の大激突/~	セガ	'96年2月2日	5800円	なし	なし	全年齢	19.52	186
167	ロボ・ピット	アルトロン	'96年2月16日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	19.85	169
171	ヴァンパイアハンター	カプコン	'96年2月23日	6800円	9・各種データ	なし	全年齢	24.83	11
209	水滸演武~風雲再起~	データイースト	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.72	175
212	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	'96年3月28日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.39	19
215	モータルコンバットII　完全版	アクレイムジャパン	'96年3月29日	5800円	なし	なし	X指定	19.30	198
273	ライズ　オブ　ザ　ロボット2	アクレイムジャパン	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	15.80	329
276	餓狼伝説3-遥かなる闘い-	SNK	'96年6月28日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	19.29	199
302	バーチャファイターキッズ	セガ	'96年7月26日	5800円	42・各種データ	なし	全年齢	22.89	50
303	バーチャファイター リミックス(通信対戦版 セガサターンモデムキットにのみ付属)	セガ	—	—	17・各種データ	XB	全年齢	—	—
312	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	'96年8月9日	5800円	2・ボタン設定	なし	全年齢	20.81	115
338	ファイティングバイパーズ	セガ	'96年8月30日	6800円	49・各種データ	なし	全年齢	24.26	23
346	ストリートファイターZERO2	カプコン	'96年9月14日	5800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.64	13
347	リアルバウト餓狼伝説	SNK	'96年9月20日	8800円	20・プレイデータ	RM	全年齢	20.74	120
361	闘神伝URA	タカラ	'96年9月27日	5800円	なし	なし	全年齢	17.81	278
394	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣(※拡張RAM同梱版有り:8800円)	SNK	'96年11月8日	5800円	3・各種データ	なし	全年齢	—	—

アクション 28タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
5	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	'94年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.29	201
8	クロックワークナイト　~ペパルーチョの大冒険・上巻~	セガ	'94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齢	22.35	65
26	輝水晶伝説アスタル	セガ	'95年4月28日	5800円	なし	なし	全年齢	20.17	151
37	新・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800円	なし	なし	18歳以上推奨	20.17	152
45	熱血親子	テクノソフト	'95年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	17.97	269
49	クロックワークナイト　~ペパルーチョの大冒険・下巻~	セガ	'95年7月28日	4800円	なし	なし	全年齢	23.10	42
83	STEAMGEAR MASH~スチームギア　マッシュ~	タカラ	'95年9月29日	5800円	71・プレイデータ	なし	全年齢	20.46	135
89	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	'95年10月20日	6800円	なし	RC	全年齢	18.19	261
111	RAYMAN	ユービーアイ　ソフト	'95年11月17日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	17.97	270
121	シュトラール　秘められし七つの光	メディアエンターテイメント	'95年11月24日	4800円	なし	なし	全年齢	17.79	280
128	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	'95年12月8日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	16.38	318
136	クロックワークナイト　~ペパルーチョの福袋~	セガ	'95年12月15日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	21.62	87
143	機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	23.26	39
157	ガーディアンヒーローズ	セガ	'96年1月26日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	23.92	28
192	ドラえもん　のび太と復活の星	エポック社	'96年3月15日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.23	305
227	ゲックス	BMGビクター	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	18.75	231
247	ロックマンX3	カプコン	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	19.64	179
250	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョン　インターナショナル	'96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	19.88	167
255	慶応遊撃隊　活劇編	ビクター　エンタテインメント	'96年5月17日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	20.47	134
262	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	'96年5月31日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	19.78	174
281	必殺/	バンダイビジュアル	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	16.57	315
283	NiGHTS into dreams...(※マルチコントローラー限定版有り:7800円)	セガ	'96年7月5日	5800円	30・各種データ	MC	全年齢	25.54	9
297	サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800円	1~5・プレイデータ	MT	全年齢	22.06	73
317	タイトーチェイスH.Q　プラス　S.C.I.	タイトー	'96年8月9日	5800円	なし	RC	全年齢	17.79	279
341	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン	'96年9月6日	5800円	なし	なし	全年齢	20.36	140
364	サターンボンバーマン(通信対戦版)	ハドソン	'96年9月27日	6800円	1~5・プレイデータ	MT/XB	全年齢	—	—
377	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	'96年10月10日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.13	263
392	アースワーム・ジム2	タカラ	'96年11月1日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

ロールプレイング 22タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
28	バーチャル　ハイドライド	セガ	'95年4月28日	5800円	288・プレイデータ	なし	全年齢	22.56	61
38	ブルーシード　奇稲田秘録伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.23	70
44	リグロードサーガ	セガ	'95年7月21日	5800円	115・プレイデータ	なし	全年齢	22.89	49
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	21.86	81
61	魔法騎士レイアース	セガ	'95年8月25日	4800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	24.86	10
149	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	'95年12月25日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	24.69	12
201	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	'96年3月15日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.92	78
210	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	'96年3月22日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	22.46	62
219	三國志　英傑伝	光栄	'96年3月29日	8800円	170・プレイデータ	なし	全年齢	21.45	95
223	ドラゴンフォース	セガ	'96年3月29日	5800円	284・プレイデータ	なし	全年齢	24.61	15
238	大冒険~セントエルモスの奇跡~	パイ	'96年4月19日	6800円	25~75・プレイデータ	なし	全年齢	16.24	320
249	THOR~精霊王紀伝~	セガ	'96年4月26日	5800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	22.72	57
260	フェーダ・リメイク/~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	'96年5月24日	6300円	23・プレイデータ	なし	全年齢	18.35	255
261	ウィザードリィVI&VII　コンプリート	データイースト	'96年5月31日	6800円	272・プレイデータ	なし	全年齢	20.57	128

※表中の「総合点」と「歴代順位」は、本誌ゲーム成績表での集計結果を表しています。

263	ソード・アンド・ソーサリー	マイクロキャビン	'96年5月31日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	21.09	106
308	サイバードール	アイマックス	'96年8月9日	6800円	91・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.89	111
310	真・女神転生デビルサマナー　スペシャルBOX	アトラス	'96年8月9日	7800円	2／129・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
314	アルバートオデッセイ外伝　~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)	'96年8月9日	6500円	65・プレイデータ	なし	全年齢	21.91	79
334	ダークセイバー	クライマックス	'96年8月30日	5800円	32・プレイデータ	MC	全年齢	20.79	117
382	ラングリッサーIII(初回限定版：6200円)	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	'96年10月18日	5800円	350・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
385	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店／ゲームアーツ	'96年10月25日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
395	リグロードサーガ2	セガ	'96年11月8日	5800円	110・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

シミュレーション 37タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
10	GOTHA　~イスマイリア戦役~	セガ	'95年1月27日	6800円	103・プレイデータ	なし	全年齢	20.62	125
27	三國志IV	光栄	'95年4月28日	14800円	433,481・プレイデータ	なし	全年齢	18.94	224
55	ウイニングポストEX	光栄	'95年8月11日	6800円	440,515・プレイデータ	SM	全年齢	19.91	165
58	卒業II　ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95年8月11日	6800円	22~135・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.66	59
69	ワールドアドバンスド大戦略~鋼鉄の戦風~	セガ	'95年9月22日	7800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	24.34	21
76	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月29日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	20.88	112
82	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	461・プレイデータ	なし	全年齢	21.37	97
100	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800円	28・プレイデータ	なし	全年齢	23.57	33
102	ただいま惑星開拓中／	アルトロン	'95年11月3日	5800円	10・プレイデータ	なし	全年齢	20.20	149
135	結婚　~Marriage~	小学館プロダクション	'95年12月15日	6800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	19.89	166
142	クォヴァディス	グラムス	'95年12月21日	6800円	193・プレイデータ	なし	全年齢	21.31	99
144	テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.78	119
145	ゴジラ-列島震撼-	セガ	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	21.52	91
150	Wizard's Harmony	アークシステムワークス	'95年12月29日	4900円	65・プレイデータ	SM	全年齢	21.89	80
172	提督の決断II	光栄	'96年2月23日	10800円	413・プレイデータ	なし	全年齢	19.65	178
175	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう／	セガ	'96年2月23日	6800円	280・プレイデータ	なし	全年齢	22.84	54
182	The Tower	オープンブック	'96年3月1日	6800円	449・プレイデータ	なし	全年齢	20.42	139
183	GOTHAII・天空の騎士	光栄	'96年3月1日	6800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	19.06	216
190	ザ・ホード	BMGビクター	'96年3月8日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.59	287
202	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	セガ	'96年3月15日	4800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	23.34	38
206	ウイニングポスト2	光栄	'96年3月22日	9800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	21.43	96
207	エアーマネジメント'96	光栄	'96年3月22日	8800円	91・プレイデータ	なし	全年齢	19.50	187
214	バーチャ　フォト　スタジオ	アクレイムジャパン	'96年3月29日	6800円	21・プレイデータ	なし	X指定	20.68	123
218	アンジェリークSpecial	光栄	'96年3月29日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	21.17	104
220	信長の野望　リターンズ	光栄	'96年3月29日	5800円	130・プレイデータ	なし	全年齢	18.64	239
277	誕生S~Debut~	NECインターチャネル	'96年6月28日	6800円	33・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.97	75
286	AQUAZONE for SEGA Saturn	キューゼロゼロサン(9003inc.)	'96年7月12日	5800円	65・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
292	昇龍三國演義	イマジニア	'96年7月19日	6800円	362・プレイデータ	SM	全年齢	18.64	240
293	ときめきメモリアル~forever with you~デラックス版(※スペシャル版有り：9800円)	コナミ	'96年7月19日	6800円	42・プレイデータ	SM	全年齢	26.28	4
354	三國志V	光栄	'96年9月27日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	23.41	36
368	アンジェリークSpecial　プレミアムBOX	光栄	'96年10月4日	8800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
369	ウイニングポスト2　プログラム'96	光栄	'96年10月4日	6800円	451,538・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
371	Turf Wind~武豊　競走馬育成ゲーム~	ジャレコ	'96年10月4日	6800円	392・プレイデータ	なし	全年齢	19.59	181
375	エターナルメロディ	メディアワークス	'96年10月4日	5800円	46・プレイデータ	なし	全年齢	22.25	69
387	マスター　オブ　モンスターズ　~ネオ　ジェネレーションズ~	東芝EMI	'96年10月25日	6800円	220・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
390	パップ・ブリーダー	サイ・メイト	'96年11月1日	5800円	90・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
393	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	'96年11月1日	5800円	220・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

アドベンチャー 42タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
2	MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	21.56	89
4	Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	18.69	234
7	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	セガ	'94年12月2日	7800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	23.02	46
14	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.47	94
39	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5800円	132・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.74	282
41	学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800円	2・プレイデータ	SM	全年齢	20.59	127
46	Dの食卓	アクレイムジャパン	'95年7月28日	8800円	なし	なし	全年齢	23.99	27
47	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	'95年7月28日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	22.95	48
53	学校のコワイうわさ　花子さんがきた／	カプコン	'95年8月11日	4980円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.83	276
71	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	17・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	18.80	229
72	宝魔ハンターライム　Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.05	217
75	クァンタムゲートI　~悪夢の序章~	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	2・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.63	286
84	メタルファイター♡MIU	ビクター　エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.52	92
88	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800円	なし	SM	全年齢	19.11	214
93	サイコトロン	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800円	8・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	19.00	222
148	北斗の拳	バンプレスト	'95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16.20	321
163	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	'96年2月2日	5800円	384・プレイデータ	SM	全年齢	18.03	265
165	天地無用／魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	アローマ(ユーメディア)	'96年2月9日	8900円	3・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.56	183
168	サイベリア	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年2月16日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.13	262
169	デスマスク	バンタンインターナショナル(バンタン電脳工場)	'96年2月16日	8800円	224・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.89	274
170	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年2月23日	5800円	353・プレイデータ	なし	全年齢	19.19	208
174	おまかせ／退魔業	セガ	'96年2月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.63	242
184	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	'96年3月1日	5800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	23.21	40
200	ZORK I	翔泳社	'96年3月15日	5800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	22.57	60
217	HORROR TOUR	オー・シー・シー	'96年3月29日	5800円	5・ハイスコア	SM	全年齢	18.33	256
222	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800円	64・プレイデータ	なし	全年齢	22.40	63
231	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	'96年4月5日	5800円	17・プレイデータ	SM	X指定	22.35	66
233	七つの秘館	光栄	'96年4月5日	7800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	20.93	110
237	3×3EYES~吸精公主~S	日本クリエイト	'96年4月19日	7300円	30・プレイデータ	なし	全年齢	21.15	105
241	爆れつハンター	アイマックス	'96年4月26日	8800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	20.45	136
246	野々村病院の人々	エルフ	'96年4月26日	6800円	90・プレイデータ	なし	X指定	24.63	14
266	DEFCON5	マルチソフト	'96年6月7日	5800円	97・プレイデータ	なし	全年齢	16.50	317
268	犯行写真~縛られた少女たちの見たモノは?~	イマジニア	'96年6月14日	6800円	23・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.20	306
279	月花霧幻譚~TORICO~(げっかむげんたん~トリコ~)	セガ	'96年6月28日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	21.76	85
299	時空探偵DD　~幻のローレライ~	アスキー	'96年7月26日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.24	260
313	同級生if	NECインターチャネル	'96年8月9日	7800円	49・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	24.35	20
316	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- #01 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	'96年8月9日	6800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.33	141
319	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	'96年8月9日	6900円	21~63・プレイデータ	なし	全年齢	22.05	74
330	イエロー・ブリック・ロード	アクレイムジャパン	'96年8月30日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.44	294
340	ハートビート　スクランブル	イマジニア	'96年9月6日	6800円	41・プレイデータ	なし	全年齢	18.00	266
344	ポリスノーツ	コナミ	'96年9月13日	6800円	最低48・プレイデータ	SM／VG	全年齢	24.43	18
357	サクラ大戦(※限定版有り：8800円)	セガ	'96年9月27日	6800円	90・プレイデータ	SM	全年齢	27.31	2

シューティング 46タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
17	パンツァードラグーン	セガ	'95年3月10日	6800円	なし	なし	全年齢	24.50	17
18	ダイダロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齢	19.36	196
29	極上パロディウスだ／　DELUXE　PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.44	35
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	24.30	22
78	出たなツインビーヤッホー／　DELUXE　PACK	コナミ	'95年9月29日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	22.87	51
80	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	MS	全年齢	20.30	143
116	オフワールドインターセプターエクストリーム	BMGビクター	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	18.67	236
117	バーチャコップ(※バーチャガン同梱版有り：7800円)	セガ	'95年11月24日	5800円	10・プレイデータ	VG／SM	全年齢	25.81	6
131	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.21	71

132	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	なし	なし	全年齢	21.33	98
137	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	24.15	25
147	ブラックファイアー	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'95年12月22日	5800円	4・プレイデータ	MS	全年齢	17.30	301
152	カオスコントロール	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'95年12月29日	5800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	16.19	323
156	クリーチャーショック	データイースト	'96年1月19日	6300円	なし	なし	全年齢	17.96	271
178	サンダーホークII	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	14・プレイデータ	MS	全年齢	20.99	107
181	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	リバーヒルソフト	'96年2月23日	5800円	1・ボタン設定等	VC	全年齢	18.96	223
198	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'96年3月15日	5800円	10・各種データ	MV	全年齢	23.83	30
208	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	'96年3月22日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	25.56	8
221	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.14	41
230	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	'96年3月29日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	55
239	タイタンウォーズ	BMGビクター	'96年4月19日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	18.48	248
242	レボリューションX	アクレイムジャパン	'96年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	20.17	153
244	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	'96年4月26日	5800円	35・各種データ	なし	全年齢	19.44	191
245	ゲン ウォー	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	19.20	205
259	メタルブラック	ビング	'96年5月24日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	20.70	121
264	ダライアスII	タイトー	'96年6月7日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	18.77	230
265	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	'96年6月7日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	16.17	325
269	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年6月14日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	20.13	157
271	ナイトストライカーS	ビング	'96年6月14日	5800円	5・各種データ	MS	全年齢	19.09	215
274	STRIKERS 1945	アトラス	'96年6月28日	5800円	36・各種データ	なし	全年齢	21.30	100
285	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	'96年7月5日	7800円	5・各種データ	なし	全年齢	19.98	164
291	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	'96年7月12日	5800円	106・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.67	177
295	SEGA AGES/スペースハリアー(ミッションスティック同梱限定版)	セガ	'96年7月19日	6800円	12・ハイスコア	MS/MC	全年齢	22.31	68
296	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ	'96年8月9日	3800円	12・ハイスコア	MS/MC	全年齢	—	—
311	デスクリムゾン	エコールソフトウェア	'96年8月9日	5800円	2・ハイスコア	VG	全年齢	14.12	337
328	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	'96年8月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.44	250
331	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	'96年8月30日	5800円	9・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	20.61	126
342	鋼鉄霊域(スティールダム)(※対戦ケーブル同梱版有り:6800円)	セガ	'96年9月6日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	18.66	237
351	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	'96年9月20日	4800円	5・各種データ	なし	全年齢	23.02	45
358	SEGA AGES/アフターバーナーII	セガ	'96年9月27日	3800円	16・各種データ	MS/MC	全年齢	22.82	55
362	サンダーフォース ゴールドパック1	セガ	'96年9月27日	4800円	なし	なし	全年齢	20.27	145
379	Mighty Hits	アルトロン	'96年10月18日	5800円	15・各種データ	VG	全年齢	—	—
383	スターファイター3000	イマジニア	'96年10月25日	6800円	26・各種データ	MC/MS	全年齢	—	—
384	シェルショック	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年10月25日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
388	BATSUGUN	バンプレスト	'96年10月25日	5800円	15・各種データ	なし	全年齢	—	—
389	セクシーパロディウス	コナミ	'96年11月1日	4800円	3・ハイスコア	なし	全年齢	—	—

スポーツ 34タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
9	ビクトリーゴール	セガ	'95年1月20日	6800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	23.38	37
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	'95年2月24日	8800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	20.24	147
30	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800円	49・プレイデータ	なし	全年齢	21.93	77
43	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95年7月21日	7800円	54・プレイデータ	なし	全年齢	18.89	225
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	'95年7月28日	5800円	7,157・プレイデータ	なし	全年齢	22.33	67
57	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.04	161
64	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	'95年8月25日	6800円	なし	なし	全年齢	18.82	227
70	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	T&Eソフト	'95年9月22日	5800円	183・プレイデータ	MT	全年齢	20.56	129
91	キング・オブ・ボクシング	ビクター エンタテインメント	'95年10月20日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.25	102
92	バーチャルオープンテニス	イマジニア	'95年10月27日	7800円	なし	MT	全年齢	19.36	195
97	セガインターナショナル ビクトリーゴール	セガ	'95年10月27日	4800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	21.58	88
107	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	172・プレイデータ	なし	全年齢	20.54	132
115	燃えろ/ プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	391・プレイデータ	なし	全年齢	17.70	285
122	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	20.25	146
129	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.17	210
141	ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～	ビック東海	'95年12月15日	5800円	206・プレイデータ	MT	全年齢	19.78	173
164	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'96年2月2日	6800円	40・プレイデータ	なし	全年齢	19.00	219
179	シーバス・フィッシング	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	104・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	193
193	FIFAサッカー96	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年3月15日	5800円	87・プレイデータ	MT	全年齢	19.84	171
196	フィッシング甲子園	キングレコード	'96年3月15日	6800円	14・プレイデータ	なし	全年齢	19.17	210
213	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	'96年3月29日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	20.86	114
225	ビクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800円	269・プレイデータ	MT	全年齢	24.05	26
226	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	'96年3月29日	5800円	38・プレイデータ	なし	全年齢	20.67	124
288	デカスリート	セガ	'96年7月12日	5800円	20・各種データ	なし	全年齢	22.86	52
294	グレイテストナイン'96	セガ	'96年7月19日	5800円	189・プレイデータ	なし	全年齢	22.71	58
305	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン	'96年8月2日	5800円	56・プレイデータ	なし	全年齢	16.18	324
309	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	'96年8月9日	5800円	なし	なし	全年齢	17.71	283
320	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	'96年8月9日	4800円	221・プレイデータ	MT	全年齢	18.60	243
325	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナグザット	'96年8月23日	6800円	109・プレイデータ	なし	全年齢	19.17	209
329	トーナメント・リーダー	ビクター エンタテインメント	'96年8月23日	5800円	150・ハイスコア	MT	全年齢	15.70	331
332	STRIKER'96	アクレイムジャパン	'96年8月30日	5800円	64・プレイデータ	MT	全年齢	19.59	182
335	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	'96年8月30日	5800円	108・プレイデータ	MT	全年齢	19.00	219
373	actua SOCCER	ナグザット	'96年10月4日	5800円	4・プレイデータ	なし	全年齢	17.42	296
386	ワールドシリーズベースボールII	セガ	'96年10月25日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

レース 17タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
6	ゲイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	194
23	デイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800円	39・各種データ	RC	全年齢	26.15	5
31	グランチェイサー	セガ	'95年5月26日	5800円	8・プレイデータ	RC	全年齢	18.51	247
51	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	'95年8月4日	5800円	7・各種データ	RC	全年齢	16.28	319
98	ハングオンGP'95	セガ	'95年10月27日	5800円	27・プレイデータ	RC	全年齢	18.63	241
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月2日	5800円	16・プレイデータ	RC	全年齢	23.71	31
103	峠KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800円	30,621・プレイデータ	RC	全年齢	20.31	142
140	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	'95年12月15日	6800円	53・各種データ	RC	18歳以上推奨	20.95	108
146	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナーインタラクティブ	'95年12月22日	5800円	47～83・プレイデータ	RC	全年齢	18.46	249
151	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月29日	5800円	80,1057・各種データ	RC	全年齢	25.79	7
205	ハイオクタン	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年3月22日	5800円	82～1586・プレイデータ	なし	全年齢	17.71	284
287	WIPEOUT	ソフトバンク	'96年7月12日	5800円	29・各種データ	なし	全年齢	20.68	122
300	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年7月26日	5800円	10・各種データ	なし	全年齢	19.46	190
339	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	'96年8月30日	5800円	53・プレイデータ	RC/MV	18歳以上推奨	—	—
348	SEGA AGES/アウトラン	セガ	'96年9月20日	3800円	18・ハイスコア	RC/MC	全年齢	22.98	47
349	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	'96年9月20日	5800円	80,1057・各種データ	RC/MC/XB	全年齢	—	—
350	Destrucion derby	ソフトバンク	'96年9月20日	5800円	13・プレイデータ	なし	全年齢	19.87	168

パズル 36タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800円	4・各種データ	SM	全年齢	19.05	218
15	ポポイっとへべれけ	サン電子(サンソフト)	'95年3月3日	6000円	3・各種データ	なし	全年齢	20.87	113
40	平成天才バカボン すすめ/バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	'95年7月7日	4800円	なし	なし	全年齢	20.13	158
68	Break Thru/	翔泳社/BMGビクター	'95年9月22日	5800円	49・プレイデータ	SM	全年齢	17.32	299
85	ゲームの鉄人 THE上海	サン電子(サンソフト)	'95年10月13日	6800円	8・プレイデータ	SM	全年齢	17.38	298
94	ぷよぷよ通(2)	コンパイル	'95年10月27日	4800円	18・プレイデータ	なし	全年齢	23.61	32

104	ぱくぱくアニマル ～世界飼育係選手権～	セガ	'95年11月10日	4800円	9・各種データ	なし	全年齢	21.95	76
106	おーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900円	114・各種データ	SM	全年齢	18.26	259
112	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	'95年11月22日	4800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	17.75	281
130	日灼けの思い出＋姫くり	やのまん	'95年12月8日	5800円	11・プレイデータ	SM	全年齢	18.72	233
134	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	20.09	159
139	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	6・ボタン設定等	なし	全年齢	18.81	228
161	でろーんでろでろ	テクモ	'96年1月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.20	206
166	PDウルトラマンリンク	バンダイ	'96年2月9日	6800円	なし	なし	全年齢	17.25	304
173	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	'96年2月23日	3980円	11・ハイスコア	なし	全年齢	20.79	118
180	ロジックパズル・レインボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800円	56・プレイデータ	SM	全年齢	19.82	172
189	ロードランナー　レジェンドリターンズ	パトラ	'96年3月8日	5800円	10・ハイスコア	なし	全年齢	17.43	295
204	マイ・ベスト・フレンズ～St.アンドリュー女学園編～	アトラス	'96年3月22日	6800円	1・プレイデータ	SM	X指定	20.23	148
216	ぐっすんおよよS	エクシング・エンタテイメント	'96年3月29日	6800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	20.16	154
236	エンジェルパラダイスVol.1　坂木優子　恋の予感　in Hollywood	サミー工業	'96年4月19日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	18.31	257
270	痛快／スロットシューティング	BMGビクター／翔泳社	'96年6月14日	5500円	53・各種データ	なし	全年齢	17.00	311
272	大牌砦(だいとりで)	メトロ	'96年6月28日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	19.85	170
304	パズルボブル2X	タイトー	'96年7月26日	5800円	63・ハイスコア	なし	全年齢	21.80	83
307	Body Special 264	やのまん(ヤノマンゲームズ)	'96年8月2日	6800円	6・各種データ	SM	全年齢	19.37	192
315	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	'96年8月9日	4800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	19.71	176
318	クロックワークス	徳間書店	'96年8月9日	5800円	15・プレイデータ	なし	全年齢	14.71	335
324	3Dレミングス	イマジニア	'96年8月23日	6800円	60・各種データ	SM	全年齢	19.29	202
333	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	'96年8月30日	5800円	1・プレイデータ	SM	全年齢	19.64	180
337	テトリスプラス	ジャレコ	'96年8月30日	5800円	33・各種データ	なし	全年齢	20.06	160
345	エンジェルパラダイスVol.2　吉野公佳　いっしょにい・た・い　in Hawaii	サミー工業	'96年9月13日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
352	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	'96年9月27日	4980円	1・各種データ	なし	全年齢	18.00	267
355	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	'96年9月27日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.85	53
359	マジカルドロップ2	セガ	'96年9月27日	5800円	3・ボタン設定	なし	全年齢	21.50	93
367	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	'96年9月27日	6300円	9・プレイデータ	なし	全年齢	20.29	144
376	南の島にブタがいた　ルーカスの大冒険	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'96年10月10日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	17.55	289
381	Jewels of the Oracla　オラクルの宝石	サン電子(サンソフト)	'96年10月18日	5980円	21・プレイデータ	SM	全年齢	—	—

テーブル 14タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
24	柿木将棋	アスキー	'95年4月14日	7800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	17.03	310
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	8900円	なし	SM	全年齢	18.56	245
60	AI将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800円	210・プレイデータ	なし	全年齢	17.12	309
67	将棋まつり	セタ	'95年9月15日	9200円	49・プレイデータ	なし	全年齢	17.92	273
77	永世名人	コナミ	'95年9月29日	5300円	80・プレイデータ	SM	全年齢	17.82	277
105	戦略将棋	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年11月17日	6800円	197・プレイデータ	なし	全年齢	15.25	334
119	金沢将棋	セタ	'95年11月24日	7900円	11・プレイデータ	なし	全年齢	16.75	314
138	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	21.80	84
199	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	8900円	49・プレイデータ	SM	全年齢	18.37	253
203	バーチャルカジノ	ダットジャパン	'96年3月15日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	20.50	133
235	2度あることはサンドアール	CSK総合研究所(CRI)	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	23.09	43
251	ラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	'96年4月26日	5300円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.29	302
258	SEGA AGES／宿題がタントアール	セガ	'96年5月24日	4800円	なし	なし	全年齢	21.52	90
360	ホーンテッド・カジノ	ソシエッタ代官山	'96年9月27日	7900円	9・プレイデータ	なし	X指定	18.67	235

麻　雀 30タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
1	麻雀悟空　天竺	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/シャノアール	'94年11月22日	5800円	66・プレイデータ	なし	全年齢	17.95	272
12	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	'95年2月24日	6900円	なし	なし	18歳以上推奨	21.80	82
16	麻雀厳流島	アスキー	'95年3月10日	6800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	17.58	288
32	スーパーリアル麻雀PV	セタ	'95年5月26日	8800円	なし	なし	X指定	22.12	72
52	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～	マイクロネット	'95年8月4日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.87	313
59	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800円	1・プレイデータ	なし	X指定	19.00	219
65	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800円	7・プレイデータ	なし	全年齢	17.41	297
74	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	イマジニア	'95年9月29日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	18.35	254
79	アイドル雀士スーチーパイ　REMIX	ジャレコ	'95年9月29日	6900円	なし	なし	X指定	21.27	101
90	ときめき麻雀パラダイス　～恋のてんぱいビート	ソネット・コンピュータエンタテイメント	'95年10月20日	6800円	なし	なし	X指定	19.19	207
120	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	21.63	86
153	プロ麻雀　極S	アテナ	'96年1月12日	5800円	41・プレイデータ	なし	全年齢	18.06	264
154	麻雀狂時代　コギャル放課後編	マイクロネット	'96年1月12日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	19.54	184
188	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	'96年3月8日	6800円	1・ボタン設定等	なし	X指定	19.23	204
191	アイドル麻雀　ファイナルロマンスR	アスク講談社	'96年3月15日	8800円	1・プレイデータ	なし	X指定	20.42	138
224	麻・雀・天・使エンジェルリップス	日本システム	'96年3月29日	6800円	なし	なし	X指定	15.76	330
229	麻雀同級生Special	メイクソフトウェア	'96年3月29日	6800円	1・ボタン設定等	なし	18歳以上推奨	20.14	156
248	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	'96年4月26日	7800円	1・プレイデータ	なし	X指定	24.25	24
252	ときめき麻雀グラフィティ　～年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテイメント	'96年5月3日	5800円	なし	なし	X指定	20.79	116
254	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	'96年5月17日	8800円	1・プレイデータ	なし	X指定	22.37	64
275	躍(くるぶし)兄弟劇場第一巻　麻雀編	アローマ(ユーメディア)	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	18.38	252
278	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	'96年6月28日	4800円	19・プレイデータ	なし	全年齢	17.00	311
298	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	'96年7月19日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	14.57	336
323	GALJAN(ギャルジャン)	童	'96年8月9日	6800円	なし	なし	X指定	15.47	333
327	本格プロ麻雀　徹萬SPECIAL	ナグザット	'96年8月23日	5800円	37・プレイデータ	なし	全年齢	16.50	316
363	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	'96年9月27日	8800円	なし	なし	X指定	17.13	308
366	めざせアイドル☆スター！　夏色メモリーズ(麻雀編)	北部通信工業(シャーロック)	'96年9月27日	6800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	18.75	231
370	麻雀大会SpecialII	光栄	'96年10月4日	6800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	17.13	307
378	本格4人打ち　芸能人対局麻雀　THEわれめDEポン	ビデオシステム	'96年10月10日	7800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.47	293
380	ぎゅわんぶらあ自己中心派　TOKYO MAHJONGLAMD	ゲームアーツ	'96年10月18日	6800円	13・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

教育・データベース 20タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
19	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	'95年3月25日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.19	—
21	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.94	—
22	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	21.19	150
25	アイルトン・セナ　パーソナルトーク～Message for the future～	セガ	'95年4月28日	8800円	なし	なし	全年齢	—	109
125	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.16	103
133	EMIT　バリューセット	光栄	'95年12月15日	15800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	18.52	—
177	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)	'96年2月23日	5000円	なし	なし	全年齢	17.32	212
187	mediaROMancer for SEGA SATURN　浅倉大介	ファンハウス	'96年3月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18.00	246
211	ISTO E ZICOジーコの考えるサッカー	みずき	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	—	300
228	ルパン三世　THE MASTER FILE	みずき	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	267
243	真・女神転生　デビルサマナー～悪魔全書～	アトラス	'96年4月26日	2900円	2・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
253	キュービックギャラリー	ウイネット	'96年5月10日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
256	ライフスケイプ　生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	'96年5月24日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—
280	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	'96年6月28日	2480円	なし	なし	全年齢	—	—
290	アクアワールド　海美物語	増田屋コーポレーション	'96年7月12日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
326	駿才～競馬データSTABLE～	ナグザット	'96年8月23日	8800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
343	ウルトラマン図鑑	講談社	'96年9月13日	6800円	なし	MV	全年齢	—	—
365	奥寺康彦の世界を目指せ!サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	'96年9月27日	4800円	なし	SM	全年齢	—	—
391	LULU	セガ	'96年11月1日	4800円	なし	なし	全年齢	—	—
396	MAKING OF NIGHTRUTH VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	'96年11月8日	2480円	なし	MV	全年齢	—	—

その他 42タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
20	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	'95年3月31日	6800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	19.35	197
36	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ	KAZe	'95年6月23日	5800円	4・各種データ	SM	全年齢	23.09	44
50	THE野球拳スペシャル　今夜は12回戦!!	ソシエッタ代官山	'95年7月28日	6800円	なし	なし	X指定	19.48	189
63	球転界	テクノソフト	'95年8月25日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	17.27	303
73	天地無用／魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	アローマ(ユーメディア)	'95年9月29日	7800円	なし	なし	X指定	19.29	200
86	バーチャファイターCGポートレートVol.1(サラ・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
87	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ジャッキー・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
95	「占都物語」その1	CSK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.65	238
96	結婚前夜	小学館プロダクション	'95年10月27日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—
99	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター　エンタテインメント	'95年10月27日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	20.04	162
108	バーチャファイターCGポートレートVol.3(結城　晶)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109	バーチャファイターCGポートレートVol.4(パイ・チェン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
124	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	16.09	327
126	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ウルフ・ホークフィールド)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
127	バーチャファイターCGポートレートVol.6(ラウ・チェン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
155	必殺／パチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	17.49	292
159	バーチャファイターCGポートレートVol.7(舜帝)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
160	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
176	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	'96年2月23日	5800円	194・プレイデータ	SM	全年齢	17.51	291
185	バーチャファイターCGポートレートVol.9(影丸)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
186	バーチャファイターCGポートレートVol.10(ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
194	毎日替わるクイズ番組　クイズ365(サンロクゴ)	OZクラブ	'96年3月15日	6800円	8・プレイデータ	MT	全年齢	18.29	258
195	ストリートファイターII　ムービー	カプコン	'96年3月15日	6800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	19.52	185
197	ブレインバトルQ	クレフ	'96年3月15日	4800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	19.13	213
232	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	17.53	290
234	GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	MT	全年齢	—	—
240	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.26	203
257	実戦パチスロ必勝法／3	サミー工業	'96年5月24日	6800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	18.86	226
267	ビッグ一撃／パチスロ大攻略　ユニバーサルミュージアム	アスク講談社	'96年6月14日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.88	275
282	GAME-WARE Vol.2	ゼネラルエンタテイメント	'96年7月5日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—
284	一発逆転／　ギャンブルキングへの道	BMGビクター／プランニングオフィスワダ(POW)	'96年7月5日	5800円	256・プレイデータ	なし	全年齢	16.20	321
289	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	'96年7月12日	6800円	3～6・プレイデータ	なし	全年齢	15.67	332
301	プラドルDISC Vol.1　木下　優	SADA SOFT(元気)	'96年7月26日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
306	激烈パチンカーズ	BMGビクター／プランニングオフィスワダ(POW)	'96年8月2日	5800円	296・プレイデータ	なし	全年齢	15.80	328
321	プレイボーイカラオケ　Vol.1	ビック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
322	プレイボーイカラオケ　Vol.2	ビック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
336	プラドルDISC Vol.2　内山　美紀	SADA SOFT	'96年8月30日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
353	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	'96年9月27日	5000円	なし	SM	全年齢	—	—
356	プラドルDISC Vol.3　大島　朱美	SADA SOFT	'96年9月27日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
372	GAME-WARE Vol.3	セガ	'96年10月4日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—
374	平和パチンコ総進撃	ナグザット	'96年10月4日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	18.42	251
397	Special Gift Pack	BMGビクター	'96年11月8日	7700円	1／53・プレイデータ	なし	全年齢	—	—

ハード&周辺機器編

ハード

周辺機器No.	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
A1	セガサターン	セガ	'94年11月22日	44800円	本家本元セガから発売されているサターン。
A2	Vサターン	日本ビクター	'94年11月22日	オープン	セガサターンとの完全互換機。本体カラーは濃いグレーになっている
A3	ハイサターン	日立製作所	'94年12月上旬	54800円	セガサターンとの完全互換機。フォトCD、ビデオCDの再生機能を標準で搭載
A4	カーナビサターン	日立製作所	'95年4月下旬	150000円	ハイサターンにカーナビゲーションを搭載。別売りで4インチ専用モニタ(45000円)がある
A5	セガサターン(新型)	セガ	'96年3月22日	20000円	セガサターンの低価格モデル。本体カラーは白になり、アクセスランプ廃止等の変更があった
A6	Vサターン(新型)	日本ビクター	'96年6月上旬	オープン	Vサターンの低価格モデル。本体カラーの変更や、アクセスランプ廃止等の変更があった

コントロールパッド

周辺機器No.	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
B1	コントロールパッド	セガ	'94年11月22日	2500円	サターン本体付属の純正パッド
B2	サンサターンパッド	サン電子	'95年5月28日	3480円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶
B3	ファイティングコマンダーSS	ホリ電機	'95年7月14日	2480円	連射、連射固定、スロー
B4	SGトルネードパッド	イマジニア	'95年7月28日	2980円	連射、連射固定、スロー
B5	アスキーパッドX	アスキー	'95年12月22日	2580円	連射、連射固定
B6	SS JOYPAD DX	ビック東海	'95年12月22日	3280円	連射スローキャラクタのみがスロー状態で移動できるジョギングモードを搭載
B7	コードレスパッドセット	セガ	'96年4月19日	4800円	連射、ワイヤレス、TVリモコン／パッドのみ2800円
B8	SSプロコマンダー	オプテック	'96年5月10日	3680円	連射連射固定スローコマンド記憶／コマンド記憶用メモリーパックは700円
B9	マルチコントローラー	セガ	'96年7月5日	3800円	アナログコントローラーだが切り替えスイッチにより普通のパッドとしても使用可能
B10	SBONジョイカード	ハドソン	'96年7月19日	2480円	連射、連射固定、スロー
B11	ホリパッドSS	ホリ電機	'96年8月2日	1500円	連射などの付加機能は一切ないがサターン用パッドの中では最も低価格

ジョイスティック

周辺機器No.	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
C1	バーチャスティック	セガ	'94年11月22日	4800円	連射、手元に向かって傾斜のついたスティック。レバーボタンは比較的硬い
C2	ファイティングスティックSS	ホリ電機	'94年12月22日	5980円	連射、業務用の操作感覚に近づけるためマイクロスイッチキースイッチを採用
C3	SGトルネードスティック	イマジニア	'95年7月28日	4980円	連射、連射固定、スロー
C4	リアルアーケードVF	ホリ電機	'95年12月1日	3980円	ボタン数はABCの3つのみ。スティックとボタンは業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
C5	ファイタースティックX	アスキー	'95年12月1日	3580円	現行のスティックの中では最も低価格
C6	新型バーチャスティック	セガ	'96年7月26日	5800円	連射、レバーボタンとも業務用の感覚を再現。本体はバーチャスティックより一回り大きい
C7	バーチャスティックプロ	セガ	'96年7月26日	24800円	インストラクションカードが付属。業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
C8	ファイタースティックX ZERO2	アスキー	'96年8月9日	3900円	マイクロスイッチを採用。ファイタースティックに比べ操作感覚が大幅に向上した

その他入力機器

周辺機器No.	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
D1	シャトルマウス	セガ	'94年11月22日	3000円	3つのボタンがついたマウス。周辺機器の中では、最も対応ソフト数が多い
D2	レーシングコントローラー	セガ	'95年4月1日	5800円	アナログコントローラー。レーシングゲームに使用。
D3	ミッションスティック	セガ	'95年9月29日	7800円	アナログコントローラー。3Dシューティングゲームに使用。連射
D4	バーチャガン	セガ	'95年11月24日	2900円	ガンシューティング専用コントローラー
D5	セガサターンキーボード	セガ	'96年7月27日	7800円	文字入力用のキーボード。現在は主に通信に使用

その他周辺機器

周辺機器No.	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
E1	パワーメモリー	セガ	'94年11月22日	4800円	本体の16倍の記憶容量を持つバックアップ用メモリー
E2	マルチターミナル6	セガ	'94年1月20日	3800円	パッド増設機器。最大6つまで接続可能
E3	ビデオCDアダプタームービーカード	セガ	'95年6月23日	19800円	ビデオCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E4	フォトCDオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	フォトCDを再生するためのCD-ROMソフト
E5	電子ブックオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	電子ブックを再生するためのCD-ROMソフト
E6	対戦ケーブル	—	—	—	単品販売はなし。「ゲボッカーズ」「鋼鉄領域(スティールダム)」(同梱版)にのみ付属
E7	ビデオCDデコーダー	日本ビクター	'95年3月下旬	19800円	ビデオCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E8	ビデオCD&フォトCDツインオペレーター	日本ビクター	'95年12月1日	21000円	ビデオCDとフォトCDを再生するための機器。サターン背面の拡張スロットに挿入
E9	SBONマルチタップ	ハドソン	'96年7月19日	3480円	パッド増設機器。最大6つまで接続可能。本体はボンバーマンをあしらったデザインになっている
E10	セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ	'96年7月27日	9800円	1.44MBのフロッピーディスクが扱える記憶機器。バックアップ機器としても使用可能
E11	セガサターンモデムキット	セガ	'96年7月27日	14800円	モデム、通信ソフト等が入っている、サターン用通信セット
E12	セガサターンメディアカード	セガ	'96年8月22日	2000円	モデムに差し込んで使用。XBANDサービスを利用する際に必要となる
E13	パワーメモリー『サクラ大戦』パッケージ	セガ	'96年11月27日	5800円	性能はバックアップメモリーと同じ。『サクラ大戦』のキャラクタインデックスシール2種類付き。
E14	拡張RAMカートリッジ	セガ	'96年11月8日	5800円	サターンのRAMを増加する8MbitのRAMカートリッジ。

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト&テレカ100名

読者プレゼント

●応募のきまり●

P149のとじこみハガキに、この号のプレゼントでほしいものの番号を1つ(①〜⑦)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは11月28日(必着のこと)。発表は12月27日発売の1号です。

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。

① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。

① 男
② 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌を右ページの表2から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

7 これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

8 今号の記事でおもしろかったものを右ページの表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事でつまらなかったものを右ページの表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 今後、本誌で特集してほしいゲームを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で攻略してほしいサターンのゲームを右ページの表4、またはP141〜145に掲載してあるサターンソフトの中から3つ選び、番号、もしくはソフトNo.を書いてください。

12 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

① 1〜5本
② 6〜10本
③ 11〜20本
④ 21〜29本
⑤ 30本以上
⑥ ほとんど買わない

13 あなたが買いたいと思っているゲームを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

14 今後、あなたはサターンFANにどんな記事を増やしてほしいですか。番号を次の中から3つ選んで書いてください。

01 セガサターンのゲーム情報
02 速報性の高いニュース記事
03 発売直前のソフト紹介記事
04 ソフト発売後の攻略記事
05 ハードの情報
06 他機種の情報
07 ゲーム関係者のインタビュー
08 イベントやグッズなどの情報
09 マンガや読み物などの連載
10 その他の記事

15 P141〜145に掲載してあるサターンソフトで、おもしろかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

16 P141〜145に掲載してあるサターンソフトで、つまらなかったソフトのソフトNo.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

17 プレイステーション、NINTENDO64、業務用などからサターンに移植してほしいゲームがあれば、右ページの表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名1つを書いてください。

18 最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

19 ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

⑤ 非常によい
④ よい
③ 普通
② やや悪い
① 悪い

〜項目の説明〜

キャラクタ キャラの動きやカワイさなどをチェック
音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
お買い得度 ゲームの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
操作性 キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかをチェック
熱中度 ゲームにどのくらいノメリこめたか、その度合いをチェック
オリジナリティ 従来のゲームにはない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

ソフト(各5名)

①天地無用! 登校無用 アニラジコレクション……P22
②ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE…P92
③ロックマン8 メタル ヒーローズ…………P100
④エアーズアドベンチャー…………………P116
⑤シャイニング・ザ・ホーリィアーク…………P120
⑥月下の棋士 〜王竜戦〜…………………P183

テレカ(70名)

⑦銀河英雄伝説……………………………表紙

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、…の算用数字を書き込んでください。
●数字を書くときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。
●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

記入例

×悪い例

1 [1] 4 [4] 18 [ ][18]

○良い例

1 [1] 4 [4] 18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンか、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。
●表1〜表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事
01	〈巻頭特集〉セガ新作発表
02	〈巻頭特集〉NiGHTSクリスマスVersion
03	〈TOP SCOOP〉銀河英雄伝説
04	〈TOP SCOOP〉パネルティアストーリー
05	〈TOP SCOOP〉オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～
06	〈TOP SCOOP〉天地無用！　登校無用　アニラジコレクション
07	〈SEGA REPORT〉ダイナマイト刑事
08	〈SEGA REPORT〉電脳戦機バーチャロン
09	〈SEGA REPORT〉バーチャコップ2
10	〈SEGA REPORT〉テラ　ファンタスティカ
11	〈SEGA REPORT〉デイトナUSA　Circuit Edition
12	〈SEGA REPORT〉リグロードサーガ2
13	〈SEGA REPORT〉サクラ大戦
14	〈SEGA REPORT〉ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
15	〈RANKING STREET〉売り上げランキング
16	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
17	〈RANKING STREET〉サターンソフト　エクストラ　レビュー
18	〈RANKING STREET〉前人気／移植希望ランキング
19	〈RANKING STREET〉リアルタイム　ゲーム　ランキング
20	〈Game研究所〉デジタルピンボール ネクロノミコン
21	〈Game研究所〉風水先生
22	〈Game研究所〉パップ・ブリーダー
23	〈Game研究所〉ブレインデッド13
24	〈連載〉ファイエル！！銀河英雄伝説
25	〈続報〉機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者
26	〈続報〉エネミー・ゼロ
27	〈続報〉ファイヤープロレスリングS　6MEN SCRAMBLE
28	〈続報〉エーベルージュ
29	〈続報〉重装機兵レイノス2
30	〈続報〉ロックマン8　メタルヒーローズ
31	〈続報〉きゃんきゃんバニー・プルミエール2
32	〈続報〉ルームメイト
33	〈Go! a NEC〉センチメンタル・グラフティ
34	〈Go! a NEC〉同級生2
35	〈RPG Collection〉天外魔境　第四の黙示録
36	〈RPG Collection〉エアーズアドベンチャー
37	〈RPG Collection〉ドラゴンマスターシルク
38	〈RPG Collection〉シャイニング・ザ・ホーリィアーク
39	〈RPG Collection〉タクティクスオウガ
40	〈攻略〉伝説のオウガバトル
41	〈攻略〉ルナ　シルバースターストーリー
42	〈攻略〉ラングリッサーIII
43	〈連載〉ときめきBeatfast！
44	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
45	〈土星の王国〉NEWS Dynamite！
46	〈土星の王国〉サターン　データベース
47	〈土星の王国〉SEGA CS開発室日記
48	〈特報〉クラッシクロード
49	〈特報〉トゥーム　レイダース
50	〈特報〉EVE
51	〈特報〉クォヴァディス2　～惑星強襲オヴァン・レイ～
52	〈新作〉大運動会
53	〈新作〉太閤立志伝II
54	〈新作〉探偵　神宮寺三郎　未完のルポ
55	〈新作〉戦国ブレード
56	〈新作〉サンダーフォース　ゴールドパック2
57	〈新作〉ハイパーデュエル
58	〈新作〉プリクラ大作戦
59	〈新作〉TRYRUSH DEPHY
60	〈新作〉ステークスウイナー　G I 完全制覇への道
61	〈新作〉バトルバ
62	〈新作〉IRON MAN／XO
63	〈新作〉西暦1999～ファラオの復活～
64	〈新作〉美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～
65	〈新作〉NFLクォーターバッククラブ'96
66	〈新作〉NHLパワープレイ'96
67	〈新作〉対局将棋　極II
68	〈新作〉月下の棋士～王竜戦～
69	〈連載〉サターンソフト　Impression！！
70	〈連載〉HYPER UL－TECH
71	〈連載〉SEGA AM2研FAN
72	〈連載〉ARCADE HIT NOW！！
73	〈連載〉COMING SOON
74	〈連載〉期待作最新状況リポート！！
75	〈連載〉新作発売カレンダー

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA　EX
03	サターンスーパー
04	グレートサターンZ
05	HYPERサターン
06	TECHサターン通信
07	ファミ通サターン
08	SEGA Magazine
09	ファミマガ64
10	64（ロクヨン）
11	電撃NINTENDO64
12	64ドリーム
13	ファミ通PS
14	プレイステーションマガジン
15	電撃プレイステーション
16	HYPERプレイステーション
17	THE　プレイステーション
18	PCエンジンファン
19	電撃G'Sエンジン
20	ファミマガWeekly
21	ファミ通
22	寿現夢
23	ゲームウォーカー
24	Vジャンプ
25	㊙ゲーム少年
26	ゲーメストEX
27	月刊ファミ通Bros.
28	ゲームオン！
29	ゲーメスト
30	NEOGEOフリーク
31	LOGIN

表3 機種名

No.	表3 機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC－FX
08	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
09	スーパーファミコン
10	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801・9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	業務用
21	その他
22	何も持っていない
23	とくに買いたくない

表4 セガサターン ソフト名

No.	表4 セガサターン ソフト名
702	アイアンブラッド
703	IRON MAN/XO
704	AQUAZONEオプションディスクVol.1～5
705	actua GOLF
706	アドヴァンストV.G.
707	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♡
708	天城紫苑
709	ARENA（仮称）
710	ULTIMATE MOTAL KOMBAT3（仮称）
711	囲碁
712	EVE
713	ウルトラマン 光の巨人伝説
714	ウルフファング　SS・空牙2001
715	エアーコマンダー
716	エアーズアドベンチャー
717	永世名人II
718	HT＆T　ドラゴンズ'ヘヴン
719	英雄志願
720	エーベルージュ
721	NHL　パワープレイ　'96
722	NFLクォーターバッククラブ'97
723	エネミー・ゼロ
724	m～君を伝えて～
725	MVPベースボール'96（仮称）
726	エリア51
727	エレベーターアクションリターンズ
728	エンジェルグラフィティ（仮称）
729	大江戸ルネッサンス
730	オーバードライビンGT-R
731	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～
732	ガーディアンフォース
733	怪盗セイント・テール
734	カオス　コントロール　リミックス
735	カオスシード
736	下級生
737	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者
738	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者
739	きゃんきゃんバニー・プルミエール2
740	きゅー爆っく
741	キューブバトラー
742	ギルティギア
743	銀河英雄伝説
744	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～
745	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
746	銀河お嬢様伝説ユナ　REMIX
747	クォヴァディス2　～惑星強襲オヴァン・レイ～
748	グランディア
749	GRANDREAD
750	グリッド　ランナー
751	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット
752	クレイジーイワン
753	クロスゲート
754	CROC！（仮称）
755	ゲーム天国
756	逆鱗弾
757	ゲゲゲの鬼太郎（仮称）
758	月下の棋士　～王竜戦～
759	皇龍三國演義
760	コットン2
761	コマンド＆コンカー
762	サイバーボッツ
763	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
764	限定KOFダブルパック
765	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮称）
766	ZAP！　SNOW BOARDING TRIX
767	THE LEGEND OF EDEN 2
768	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（仮称）
769	三國志　リターンズ
770	サンダーフォース　ゴールドパック2
771	ジーベクター
772	JリーグエキサイトステージV1
773	Jリーグ　GO！GO！GOAL
774	紫炎龍
775	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～
776	実戦パチスロ必勝法！4
777	シミュレーションズー
778	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
779	JAMエクストリーム
780	上海　Great Moments
781	重装機兵レイノス2
782	出世麻雀　大接待
783	シルエットミラージュ
784	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression
785	神髄・碁仙人（仮称）
786	真説サムライスピリッツ武士道烈伝
787	人造人間ハカイダーラストジャッジメント
788	神罰　人生の意味
789	心霊呪殺師　太郎丸
790	水滸伝・天命の誓い
791	SUPER CASINO SPECIAL
792	SUPER301　SQ（仮称）
793	スーパーパズルファイターIIX
794	スーパーパンコレクション
795	ズープ
796	SKULL FANG　～空牙外伝～
797	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション
798	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
799	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
800	スチームハーツ
801	ステークスウィナー　G I 完全制覇への道
802	STREET RACER EXTRA
803	スパイダー（仮称）
804	スペースインベーダー
805	Space JAM
807	スポット　ゴーズトゥーハリウッド
808	3D　ウルトラピンボール
809	3Dベースボールーザ・メジャー
810	スレイヤーズ（仮称）
811	スワッグマン
812	西暦1999　～ファラオの復活～
813	世界の車窓から［I］　スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅～
814	SEGA AGES／ファンタジーゾーン
815	SEGA AGES／ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン（仮称）
816	SEGA AGES／廊下にイチダントアール
817	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R
818	戦国ブレード
819	センチメンタル・グラフティ
820	続ぐっすんおよよ
821	卒業S
822	卒業～クロスワールド～
823	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
824	ダービースタリオン（仮称）
825	大運動会
826	対局将棋　極II
827	太閤立志伝II
828	大戦略（仮称）
829	だいな♡あいらん
830	だいな♡あいらん　予告編
831	ダイナマイト刑事
832	ダイハード・トリロジー
833	太平洋の嵐2
834	タイムギャル＆忍者ハヤテ
835	タクティクス　オウガ
836	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～
837	風水先生
838	タンク（仮称）
839	ダンジョン・マスター（仮称）
840	探偵　神宮寺三郎　未完のルポ
841	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか
842	D-XHIRD
843	ディスクワールド
844	デイトナUSA～Circuit Edition～
845	デザエモン（仮称）
846	デジタルピンボール　ネクロノミコン
847	テトリスS
848	テラクレスタ3D（仮称）
849	DX日本特急旅行ゲーム
850	テラ　ファンタスティカ
851	天外魔境　第四の黙示録
852	天地無用！登校無用　アニラジコレクション
853	天地無用！　魎皇鬼　連鎖必要
854	電脳戦機バーチャロン
855	DOOM（ドゥーム）
856	トゥーム・レイダース
857	同級生2
858	東京SHADOW
859	東京立身出世伝（仮称）
860	ときめきミュージックCD1（仮称）
861	TRYRUSH DEPPY
862	ドラゴンナイト
863	ドラゴンハート
864	ドラゴンマスターシルク
865	ナイスショット
866	NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ "MAR IA"
867	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖
868	ハークス　アドベンチャー
869	バーチャコップ2
870	バーチャパーク'THE　フィッシュ'
871	バーチャル競艇
872	ハート　オブ　ダークネス
873	ハイパー　3D　ピンボール
874	はいぱぁセキュリティーズS
875	ハイパーデュエル
876	HOUSING
877	HOUSING CATALOG
878	Bug too！！
879	パチンコファイター（仮称）
880	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
881	バトルバ
882	ぱにっくちゃん
883	バブジー3D（仮称）
884	バロック
885	パネルティア　ストーリー　ケルンの大冒険～
886	ビクトリーゴール WORLD WIDE EDITION
887	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～
888	雛形あきこDREAM SQUARE
889	PIT BALL
890	秀吉・信長セット
891	ファーランドストーリー2
892	FIGHTING Illusion K-1GRANDPRIX・翔
893	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE
894	FARADOON（ファラドゥーン）
895	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ
896	ファンキーファンタジー
897	ファンズフォルム（仮称）
898	ファンタステップ
899	ファンタズム
900	V.R麻雀（仮称）
901	フィスト
902	フィッシング甲子園II
903	WWF In Your House
904	フェイクダウン（仮称）
905	フォトジェニック
906	ブラック　ドーン
907	ブラストウィンド
908	ブラッドファクトリー
909	フラッピー（仮称）
910	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ
911	プラドルDISC データ編　レースクイーンF
912	プラドルDISC データ編　レースクイーンG
913	BLAM！　マシーンヘッド
914	フリートーク　ファクトリー（仮称）
915	プリクラ大作戦
916	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー
917	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮称）
918	BASIC for SEGA SATURN
919	ヘンリーエクスプローラーズ
920	ボイスファンタジア失われたボイス・パワー
921	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙　人体～（仮称）
922	炎の15種目　アトランタ　オリンピック
923	マーヴル・スーパーヒーローズ
924	麻雀青天井
925	My dream　～オンエアが待てなくて～
926	マジックカーペット
927	マジック・ザ・ギャザリング
928	マスター オブ モンスターズ　黄昏の指輪（仮称）
930	魔法学園LUNAR！
931	幻の魚　The Phantom Fish
932	マリオ武者野の超将棋塾
933	MARICA　～真実の世界～
934	mr.BONES（仮称）
935	メタルスラッグ
936	メックウォリア2
937	メルティランサー　～銀河少女警察2086～
938	もうぢゃ
939	もってけたまご
940	モトクロス（仮称）
941	モンスターメーカー・ホーリーダガー
942	USドラッグチャンプ（仮称）
943	ユニバーサルWIN
944	ラーマ
945	REAL SOUND（仮称）
946	リフレイン　ラブ～あなたに逢いたい
947	ROOMMATE～井上涼子～
948	ルナ～エターナルブルー～（仮称）
949	RAYMAN2
950	LEGEND OF K-1
951	RENSA－恋鎖－
952	ロードランナー　エクストラ
953	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編
954	ロックマン8　メタルヒーローズ
955	ロックマンX4
956	ロボット混戦RPG（仮称）
957	わくわく7

セガコンシューマソフト
研究開発本部全面協力

SEGA CS 開発室日記

第10回

連載10回目を迎えて、少しばかりリニューアル。より多くの情報をお伝えしていくのだ。

今号の「開発室日記」は、ちょっとした『パンツァードラグーン』特集だ。毎号ポエムを寄稿してくれているO'KEY／氏は、開発担当のチームアンドロメダのスタッフだし、“開発者が語る「ウル技」の裏情報”のコーナーも『パンツァー』だ。ちょっと嬉しい情報もあったりして…。

自尊心(Pride)　O'KEY／

欲しいソフトの安さを求めて、
街をさまよい遂に見つけた。
おお！ ここは安いぞ！ 特大ラッキー☆
なぬ！ 僕のソフトも新品特価!!
この価値が分からぬ店とは！
もう買わんっ！

22号プレゼント当選者発表

『パンツァードラグーンツヴァイ』マグカップ…
茨城県／柏亮子さん、奈良県／松岡薫さん

開発スタッフって有名人に会えるの？

「開発スタッフって、有名人に会えると聞いたんだけれど、本当？」という質問をくれたのは、島根県の梶谷敦クン。有名人に会えるって、本当？　教えて、開発の広報さん／

ゲームの中には、各ジャンルにおけるエキスパートの有名な方を、アドバイザーとして起用するタイトルがあります。そういう作品では、その方と綿密なミーティングを行い、どうすればゲームがおもしろくなるかを考えるんです。

なかでも『ビクトリーゴール'96』の実況をお願いした金子勝彦さん、木村和司さんは、ゲーム作りの部分でも大変熱心に協力していただきました。実況の収録も始終なごやかに進みましたしね。そんななかでできたのが「ビクトリーゴールはサッカーゲームのホームラン王です」と、木村さんが語るウル技です。

また『サクラ大戦』や『新世紀エヴァンゲリオン』のように、音声の収録で声優の皆さんとお仕事をすることも多いんですよ。収録のときには、開発チーム宛てに声優さんにサインの寄せ書きしてもらうんですが、これは各チームでは宝物になっているみたいです(笑)。自分たちの作ったセリフや、場合によっては歌までもが、好きな声優さんの声で聞けるんですから、開発冥利に尽きるってものじゃないですかね。

先日、ゲーム誌の取材の対応でセガ社内を訪れたハカイダーの勇姿に、開発スタッフはクラクラ。いきなりハカイダーとの記念撮影会が始まった！

CS開発室からのプレゼント！

※締め切りは、11月28日です。

過去にこのコーナーで行ったプレゼントの中で、一番人気の高かった『サクラ大戦』のポスター。今回は読者の要望にお応えして、再度登場なのだ。たぶん、これが最後のチャンス！　希望者は、右のあて先の「サクラ大戦ポスタープレゼント」係まで、ドンドンハガキを送ってほしい。2名様へのプレゼントだよ。

ホントにこれがラストチャンス。『サクラ』のポスターは人気高し！

開発者が語る「ウル技」の裏情報Vol. 3
『パンツァードラグーンツヴァイ』

「パンドラの箱」に残された、最後の謎とは？　「パンドラの箱」とは、『ツヴァイ』をやり込んでいくとオプション内に出現する禁断の箱。なかには希望が隠されている。さらにやり込めば、中身はドンドン豪華になっていく。詳しくはサターンFAN8号～15号を参考にしてほしい。

前作でウル技を入れてみて思ったのが「買ってくれた人すべてが雑誌のウル技情報を読んでいるとは思えない。すべての人にウル技を楽しんでもらいたい」ということでした。そんなわけで『ツヴァイ』のウル技は、やり込むことで出現するというものにしたんです。また、どんどん中身が変わっていくってのが、なんか楽しいじゃないですか。『ツヴァイ』のウル技を「パンドラの箱」という形にしたのは、そんな理由もあるんです。中身に何を入れよう、つまりどんなウル技にしようと考えていたときは、まず前作にあった技は入れたい。またゲームが簡単になりすぎるんでできなかったけれど、「ボス前コンティニュー」といった、前作でのユーザーの要望が高かったものも反映させました。

要望といえば、忘れられないのが“ラギちゃん”ですね。オープニングにだけ出てくる、生まれたばかりの状態のドラゴンのことなんですが、

『ツヴァイ』に隠された意外な事実の発覚に、記事担当者も感涙／

一躍有名にしたのが「サターンFAN」の「ラギちゃんチェック」のコーナーでした。このコーナーが始まったばかりのころは、チーム内でも「なんじゃこりゃ」とかいっていたんですけれど、いつのまにか「なんで今号はないんだ」に変わっていったんです。コーナーの中で「近藤さん、ボクも飛びたいでキュ～」といっていたんで、その要望に応えて、急遽ラギちゃんを飛ばしてしまったんですよ(笑)。これなどは、雑誌の反響をそのまま開発に反映した、よい例じゃないでしょうか。ですから皆さんも、要望があったらハガキを送ってみてください(笑)。ちなみに「コーンヘッドクラブ」も読んでたりしますよ(笑)。

最後に『ツヴァイ』のセーブデータは消さないでください／　あとでなんかイイことがあるかもよ？

（チームアンドロメダ『ツヴァイ』
企画チーフ・やまかつ）

開発室お便り募集中

開発スタッフへの、疑問、質問、ゲームの感想、なんでも受け付け中。まずはハガキを送ってほしい。みんなから寄せられたハガキは、すべて開発スタッフのもとへ届けているよ。

応募方法は、ハガキにキミの聞きたいこと・感想等と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下のあて先に送るだけ。このコーナーへの感想も待っているよ／

あて先

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「CS開発室日記」係

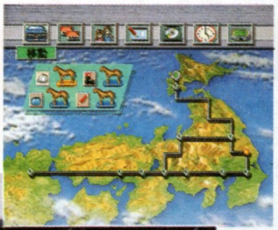
©SEGA

特報！

開発ディレクターのインタビューで新・クラシックロードが見えてきた！

過去10年間に活躍した名馬たちがシナリオモードで待っている

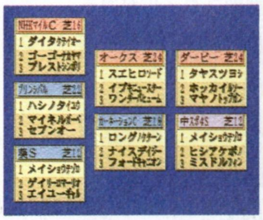
『クラシックロード』は、実在の種牡馬や肌馬を使い、競走馬の生産や育成、調教などを行いながらＧ１制覇を目指す競馬シミュレーションだ。パソコン版やＰＳ版では未来へ向けての50年間がゲームの舞台だったが、サターン版は、過去10年間のクラシック戦線を中心にプレイが進み、それぞれが独立する10のシナリオによって構成されている。好成績を収めた場合、その年の有馬記念まで出走できるぞ。また、仮想モードで、'97年もプレイ可能なのだ。



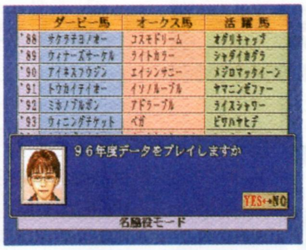
⇧⇩サターン版のセレクト画面

サターン版ならではの充実のモード設定

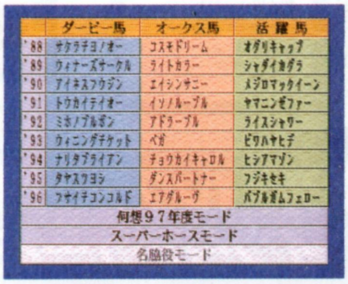
サターン版では３種類の対戦モードを採用する予定。まずは「Ｇ１バトル」。これは３歳から４歳のダービーまで、好きなＧ１レースの対戦ができる。パスワードを使用して、３歳のデビュー戦から１年間の調教とレースで勝負をしていくのが「CRバトル」。そして「CRバトルロイヤル」は、パスワード登録の馬が総登場して、１年間のレースを行いナンバー１を決めるモード。ここでは、調教はせず観戦のみとなるが、名前どおり派手な戦いが期待できそうだ。



⇧各ステップレースの結果がわかるローテーション表



⇧どのシナリオを選んでも楽しそう



⇨モード選択画面。クラシックを制した馬たちが揃う。どの年度でプレイするか悩むところ

優駿 クラシックロード（仮称）

詳細な血統データを搭載し、マニアの支持を得たパソコン版。ポリゴンで描かれた迫力のレースシーンで、初心者へ競馬の間口を広めたプレイステーション版。それらのノウハウをいかしたサターン版『クラシックロード』が、競馬ゲームの歴史に新たなる１ページを刻む。

発売日	'97年2月28日	CD枚数	1枚
発売元	ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア(ビクターソフト)	複数プレイ	4人交代
開発元	プログレス	対応周辺機器	未定
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、対戦馬データ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(11月7日現在)

※画面は開発中のものです

©Victor Interactive Software／プログレス

SATURN FAN **No.24** 今号のプレゼントで欲しいもの(　)番

①学校〔□〕 ②学年〔□〕 ③年齢〔□□〕 ④性別〔□〕

⑤〔□□,□□,□□〕

⑥〔□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

⑦〔□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

⑧〔□□,□□,□□〕 1位, 2位, 3位

⑨〔□□,□□,□□〕 1位, 2位, 3位

⑩〔□□□,□□□,□□□〕

⑪〔□□□,□□□,□□□〕 ⑫〔□〕

⑬〔□□□,□□□,□□□,□□□,□□□〕

⑭〔□□,□□,□□〕

⑮〔□□□,□□□,□□□,□□□,□□□〕 1位, 2位, 3位, 4位, 5位

⑯〔□□□,□□□,□□□,□□□,□□□〕 1位, 2位, 3位, 4位, 5位

⑰〔□□〕[　　　]

⑱

（キリトリ線）

郵便はがき

50円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
SATURN FAN
No.24号読者プレゼント応募係

(キリトリ線)

□□□-□□
住所
(ふりがな)
氏名
電話番号 (　)

⑲ゲーム成績表

ゲーム名		♪	¥		!!	☆
アースワーム・ジム2						
セクシーパロディウス						
伝説のオウガバトル						

パップ・ブリーダー						
LULU						
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣						
リグロードサーガ2						

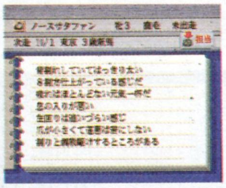
基本システムの概要が判明 レース出走まではどういう流れ?

所有できる競走馬は自分で生産した2頭と、市場で購入した2頭の計4頭。プレイヤーは生産者と調教師を兼任し、それらの競走馬を厩舎に預け、調教や体調管理などを行っていく。そして、馬の能力や調子をこまめにチェック、出走レースの決定をするのだ。

持ち馬の情報がいっぱいの厩舎

厩舎での行動は、レースに備えてコンディションを整えるのがメイン。競走馬に担当の調教師を決めて、体調管理や出走登録などを行っていく。4人の調教師は、それぞれ調教スタイルが違う。

故障しないように、馬の健康状態には常に気を配ろう



調教メモにはいろいろな情報が書かれているのだ

おまかせ調教のシステムも健在

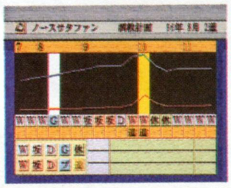
平日の基本行動はトレセンでの調教

調教の種類は芝やダート、ウッドといった通常のものから、プールやゲート練習、レース前の追い切りまで6種類から選択できる。馬の調子や能力などを細かく分析した調教メモ、馬の仕上がりや疲労度が表されているグラフなどによって、調教予定や出走ローテーションなどを計画的に決定できるようになっている。

実際に行われている調教をほとんど網羅しているといっていい

調教モード

コース	距離	単・兵	強さ
芝	5ハロン	単走	軽め
ダート	6ハロン	兵走	馬ナリ
ウッドチップ			強め
坂路			一杯



調教メモにはいろいろな情報が書かれているのだ

シャドウロールやブリンカーは8色から選べてとってもおしゃれ

ウイナーズサークルで晴れの表彰式、うれしい〜

開発ディレクター小野研二氏にインタビューを敢行!

先日、サターン版『クラシックロード』の最新情報などをキャッチするため、開発ディレクターである小野研二氏のもとを訪ねた。そのインタビューの模様をレポートするぞ。

小野研二氏
ビクター・ソフト本部
制作グループ　ディレクター

——現在、開発はどのくらい進んでいるのでしょうか?

小野　グラフィックが60%ぐらい。内部的なところが80から90%といったところでしょうか。一通りは遊べるようになっています。

——PS版とはかなり違ったものになると聞いていますが。

小野　そうですね。パソコン版やPS版は、現在から未来に向けて50年プレイするというシステムでしたが、今回は過去に戻る感じです。

——具体的に言いますと?

小野　50年間プレイしていくうちに、実名の種牡馬や肌馬を使って、自分の積み上げていった血統が残るのはいいんですが、ライバル馬というのはあくまで架空の名前だったんですよね。それに、50年という期間がはたしてコンシューマ向きかという疑問もありました。だから、そこのあたりを考慮に入れて、実在の名馬との戦いを1年間に限定してみようということになりました。

——短期集中的な感じですね。

小野　過去10年間を年度ごとに1つのシナリオとして分けたんですよ。基本的に1年間プレイして1回ゲームが終わります。登場する現役馬たちもすべて実名を使ってます。

——シナリオ同士は関連しているのでしょうか?

小野　どうなるかは、完全には決まっていません。やはり、『クラシックロード』は、ずーっと血統がつながっていくところがいいんですよね。そのへんが無くなってしまうのはどんなものかって思うんで、好成績を収めた馬は繁殖入りできるようにして、その仔を他のモードで走らせることができるようにする予定です。サターン版独自の要素ですね。

——制作コンセプトはやはり血統を重視しているんでしょうか?

小野　そうですね。やはり、血統理論は『クラシックロード』の核の部

競馬場や騎手の設定など、ポリゴン数の制限との戦いは続く

フルポリゴンの美しいレースシーンは
サターン版でより進化を遂げた

レースシーンは、サターンで発売される競馬ゲームとしては初のフルポリゴン映像を使用したものになる。まだ開発中ということで画面的には寂しく見えるが、流れるようなレース展開は、ポリゴン数の制限を感じさせずとてもリアルなものになっている。特筆すべきは馬の走り方。研究を重ねたとあって、まるで本物が動いているように思えるぐらい見事なのだ。

競馬場だってもちろんポリゴンなのだ

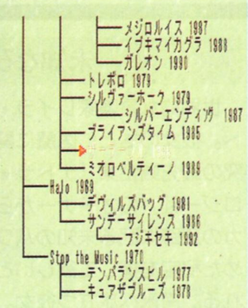
ゲームに登場するのは架空の騎手だ

これが臨場感あふれるレースシーン。馬の足はこび特にリアルだぞ

	12月1週	12月2週	12月3週	12月4週
五回中山	新馬 D12	新馬 D18	未勝利芝16	新馬 D12
	未勝利芝20	500万芝12	未勝利D12	未勝利D18
	葉牡丹賞 500万芝20	朝日杯3S G1 芝16	ひいらぎ 500万芝16	フェアリーS G3 芝12
一回阪神	新馬 芝16	新馬 芝14	新馬 D12	新馬 芝20
	エリカ賞 500万芝20	未勝利芝20	未勝利芝16	未勝利D12
	阪神3牝S G1 芝16	千両賞 500万芝16	さざんか 500万芝14	たんぱ杯 G3 芝20
中京	新馬 D10	未勝利芝12	未勝利芝20	新馬 芝18
	500万芝18	500万芝12	OPEN 芝18	未勝利D10

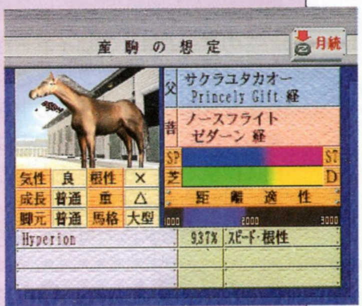
4歳戦が中心なので、古馬のレースは基本的に少ない

脈々と続くサイアーライン。競馬の歴史は血統なしでは語れない



クラシックロードの「核」は血統理論

このシリーズでファンの支持が特に高いのが、データベース的な意味合いも強いキメ細かな血統理論。サターン版では血量や代重ねの関係など、より造詣が深まっているところが多い。その中でもっとも顕著なのが、配合の相性を示す「ニックス」の採用。従来のインブリードとの組み合わせで、配合にかなり幅がでるようになった。また、ナリタブライアンやラムタラなど話題の種牡馬の使用も検討中とのことだ。



配合のポイントは血量で、濃すぎると健康や気性に悪影響が

分ですから。5代血統表やサイアーラインなどはそのまま残して、サターン版でどう新しいものにしていこうか試行錯誤しているところです。

——新しい要素が入るのですか?

小野 ええ。ニックスの概念を取り入れるようにしました。いろいろと手を加えて、だいぶ深いところまできています。今までよりも「配合の妙」が出てきますね。あと、血統理論もバージョンアップさせています。インブリード、アウトブリードをより細かく分類して、血量なんかに反映できると思いますよ。

——グラフィック面で何か変更はありますか。PS版のレースシーン

すごい。異流血脈のかたまりのような血統

はとても印象的でしたが。

小野 サターン版だとポリゴンの限界がきついんですよね。PS版だと6000ポリゴン使用できるのが、サターン版では3000ポリゴンが限界なんです。単純にPS版と同じ16頭立てで1頭に200ポリゴン使ったら、3200でスペックオーバー。

——背景や騎手もありますよね。

小野 そうです。そのあたりを考慮して12頭立ての仕様に決定しました。見た目ですとPS版のポリゴンに比べて若干落ちるところはあるんですけど、今回は馬の走り方に重点を置いていますので、リテイクを重ねてかなりよくなっています。いくらPS版やパソコン版の経験があるからといって、ハードやポリゴン数が違えば、作り方も1から変わってしまいますね。

——要するに、サターンを意識した作りというより、ハードの特性に合わせたということでしょうか。

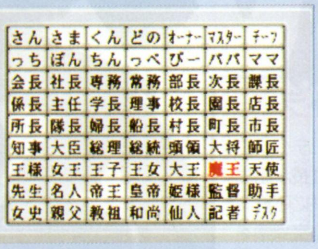
小野 両方ですかね。他の会社がサターンでポリゴンの競馬をやっていないというのがよくわかりましたね。相当きついです(笑)。

——他に苦労されたところは?

小野 今回難しかったのがデータの収集ですね。『クラシックロード』には5、6年の歴史がありますが、10年前にさかのぼろうと思うと、ストックデータだけではどうにもならないんですよ。データ収集に、半年以上を費やしているんですけれど、まだ完成していません。残りの開発期間もこの仕事に追われそうです。

——最後に、ユーザーにひとこと。

小野 まったく新しい競馬シミュレーションがサターンに登場します。来年の発売日を期待して下さい。



さん	さま	くん	どの	オーナー	マスター	チーフ
っち	ぼん	ちん	っぺ	ぴー	パパ	ママ
会長	社長	専務	常務	部長	次長	課長
係長	主任	学長	理事	校長	園長	店長
所長	隊長	婦長	船長	村長	町長	市長
知事	大臣	総理	総統	頭領	大将	師匠
王様	女王	王子	王女	大王	魔王	天使
先生	名人	帝王	皇帝	姫様	監督	助手
女史	親父	教祖	和尚	仙人	記者	デスク

遊び心も大切(?)にした結果

すすめられるまま肩書きを魔王にするとこんな秘書が登場。こわすぎる…

ステージとなる巨大な遺跡とストーリーでその世界観を伝えるぞ！

特報 TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

巨大な古代遺跡の中を、自由に探検するアクションゲーム。今回明らかにされたのは、ストーリーとキャラクタ設定。さらに、舞台となる遺跡の様々な仕掛けや登場する獰猛な敵を追跡する！

発売日	'97年1月24日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターインタラクティブソフトウェア	複数プレイ	1人用
開発元	CORE DESIGN	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	55・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(11月5日現在)

レイラの冒険物語の登場キャラクタとストーリーを追う

このゲームは、プレイヤーが主人公「レイラ・クロフト」となり、秘宝を求めて4つの遺跡の中を探索していく。巨大な遺跡の中は自由に探検でき、さらに、人間のなめらかな動きを再現したアクションを4台のカメラで見られるぞ。

遺跡の中には数々の危険な罠が隠されている…

主人公 Lara Croft／レイラ・クロフト

プロフィール

貴族の娘として育ったレイラは、21才の時、飛行事故によって最果ての地へ。ここで自力で生活することを学ぶ。それから考古学の勉強をしながら世界を旅し、旅行記や発掘作業をして生活する。その後、世界的な遺跡を発掘し有名に…。

レイラの家では基本操作を覚える練習ができる

未知なる力を秘めた秘宝を探して…

世界的な冒険家レイラ・クロフト。彼女のもとに医療に関する研究の最先端企業「ナトラ・テクノロジー社」のオーナーから、インカの遺跡に眠る未知のパワーを秘めた秘宝を探して欲しいと依頼される。南米へ旅立つ彼女。神秘の力で守られた、遺跡の奥に眠っている秘宝を手に入れられるのか!?

秘宝を手にした後、何者かに襲われる！　一体誰なんだ…

ラーセン

テキサス生まれのナトラの手下。口は達者だが臆病者でしつこい性格の男。なまりがあり品もない。

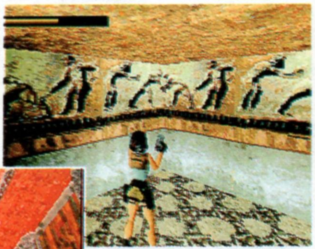
ナトラ

ナトラ・テクノロジー社の社長。出生地、年齢共に不詳。インカの秘宝探索をレイラに依頼する。

ピエール

フランス生まれのスカした男。レイラと同様に秘宝を探している。見た目は中年だが、実は若い。

©Victor Interactive Software／CORE DESIGN



リアルに造られた4種類の巨大な古代遺跡

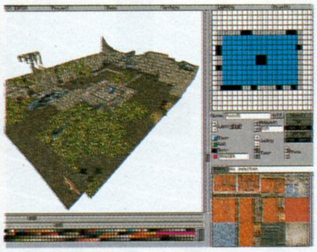
物語の舞台となる巨大な遺跡。インカ、ギリシャ・ローマ、エジプトの4つの遺跡がステージとなっている。これらは、現存する様々な歴史書から忠実に再現されており、実際に遺跡を探検しているような臨場感があるのだ。

彫刻が大理石のような石に彫り込まれている

鮮やかな色彩で美しく彩られた、エジプト独特の雰囲気のある壁画

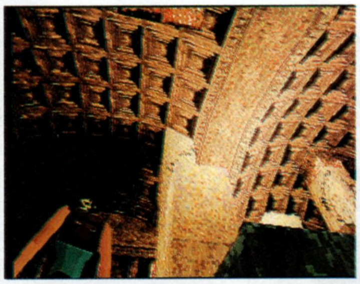
まるで南国のように木が繁っている。これも不思議な力をもつ秘宝によるものなのか…

これがインカの遺跡の内部。鮮やかな色彩と細部まで再現された装飾が、古代の雰囲気を盛り上げる



物語の舞台である巨大な遺跡をポリゴンで再現する、開発中の画面。地面の起伏などを細かく指定している

波うっている天井も、完璧に再現

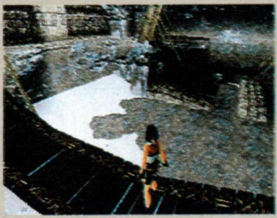


First Stage インカの遺跡

雪山にあるインカの遺跡の扉を開けた途端、中から群れをなした狼が飛び出す！ レイラは自分の拳銃でなんとか助かるが、案内人はその犠牲となる。レイラはその遺跡の中へと乗り込んでゆく…。ここまでの話はムービーで進行するぞ。それから遺跡内部を自由に探索できるのだ。

1 CAVE

インカの遺跡へ入るための長い洞くつ。キャラクタの基本操作を覚えるためのステージでもある。登場する罠や敵もそんなに手ごわくはない。



橋の下には狼が…

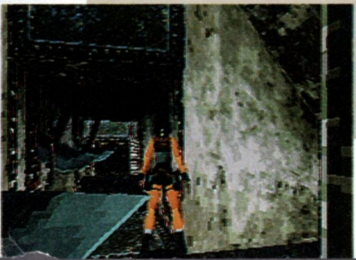
一体これは何だろう…と思わせるような、不思議な置物

崖の下では熊がお腹を空かせて待っている

2 City Of Vilcabamba

いよいよ、インカの入口だ。水路や高い壁などがあり、キャラクタ基本操作の応用を必要とするステージ。敵は熊や狼などで、あまり変わりはないが、最後の方では天井から巨大な斧が落ちる、恐ろしい罠が…。

遺跡への入口である3つのドア。このドアを開けるために遺跡を捜索する



天井から巨大な斧が！

3 Lost Valley

インカ帝国の奥深くにある巨大な滝とジャングルのステージ。このジャングルでは、5、6メートルはある巨大な恐竜が出現する！ さらに遺跡の奥に続く道は、大きな扉で閉ざされている。扉を開くための欠けている3つの歯車を探すのだ。

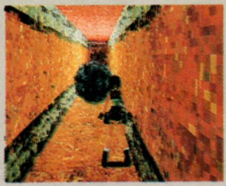
このステージで一番の見どころの大きな滝。流されると落ちてしまう

ジャングルではこの、巨大な恐竜と遭遇。銃を撃ちまくれ！

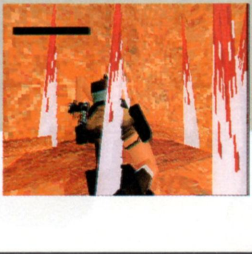
これを回すためには、あと3つの歯車を探さなければ…

4 Tomb Of Qualopec

インカの最終ステージでは1つめの秘宝が眠っている。プレイヤーは知力を試す3つの部屋の謎を解かなくてはならない。その謎をすべて解くと、秘宝を手に入れることができる。秘宝を手に入れたレイラを待っているものは、一体…？



通路の先から巨大な石が！ 逃げろ！



罠にかかって串刺しに…

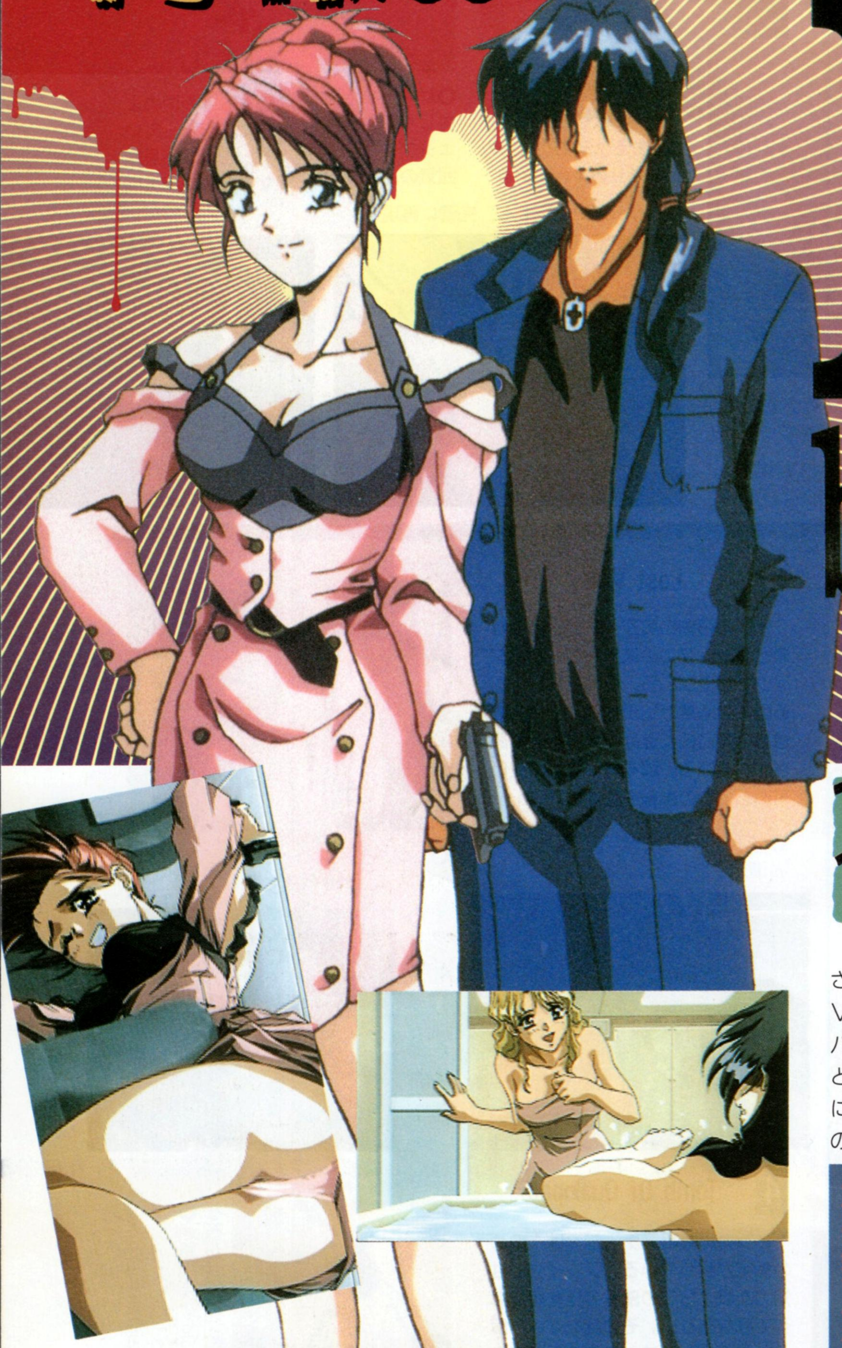
秘宝を手に入れると、1人目の刺客が襲いかかる！

特報!!

CD-ROM3(+1)枚組

EVE burst error

"イヴ・バーストエラー"



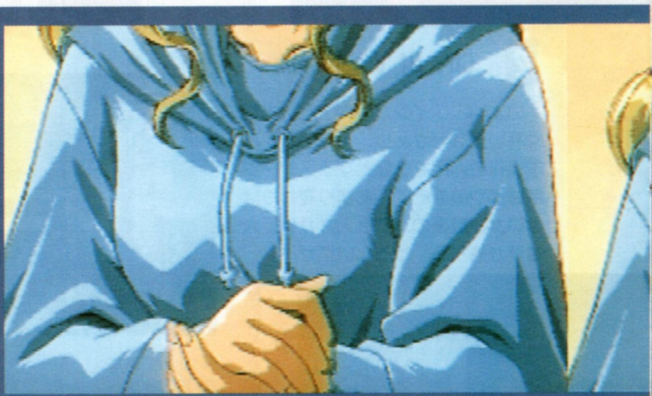
パソコン用ゲームとして熱い支持を受けた『EVE』。1つの事件を2人の主人公で解いていくという斬新なシステムだ。

発売日	'97年1月24日	CD枚数	4枚
発売元	イマジニア	複数プレイ	1人用
開発元	シーズウェア	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	70%(11月5日現在)

パソコン版からの移植作 演出面をパワーアップ!

1995年にパソコン版として発売されたアドベンチャーゲーム『EVE』が、サターンに移植される。パソコン版ではフロッピー7枚組という容量だったが、今回の移植にあたりアニメーションムービーの挿入、声優による音声の収録など、演出面を大幅に強化。それにより本編CD-ROM3枚組の大容量となった。ページ下に紹介しているようなアニメーションシーンは、ゲーム中の重要な場面に盛りこまれる。まさにパワーアップされての移植といえよう。

随所にアニメシーンが



このように、一見なんでもない演出が臨場感を高める。

©C's ware

セクシーサスペンスアドベンチャー

美少女風な絵柄の奥の重厚なストーリー

パソコン版では18禁ゲームとして発売されていた『EVE』だが、その作りはただのHシーンをウリにしたゲームとは一線を画し、事件の謎解きを主眼としている。軽妙なセリフ回しや、緩急がつけられたストーリー展開、そしてあまりにも衝撃が大きいラストなど、パソコン版の特徴は遜色なく移植される。

◯何でもない平穏無事な日。やがて事件が…

緊迫感つのるシナリオ

◯何者かに殴られ、非常に痛々しい姿の茜。歯は折れ、顔にアザができている。女性に暴力を振るうとは何とも許し難い

◯まりなが愛銃ベレッタM1919(彼女はイクイクと呼ぶ)を発砲。息もつかせぬスペクタクルシーンは大迫力

それでもありますサービスカット

パソコン版の18禁から、18歳以上推奨として発売されるサターン版。当然規制に合わないHシーンには修正が加えられる。しかし、目的はHなシーンを拝むことにあらず。あくまでもサービス的な要素として楽しんでほしい。

◯スチュワーデスの肢体が…。規制ギリギリ?

◯そーっとお尻に手を伸ばそうとしているけど…

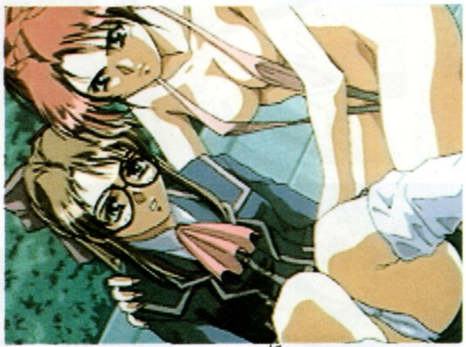
◯シーズウェアといえば爆乳! ってのはパソゲーファンの間では有名である

マニア歓喜のメイキングCD付き

サターン版『EVE』はCD4枚組で発売される。ゲーム本編の3枚に加え、『MAKING OF EVE burst error』というおまけCDが1枚付属されているのだ。残念ながら、まだメーキングCDの内容等は明らかにされていないが、『EVE』の世界を、より深く探究できるものになるはずだ。こちらも楽しみにしていただきたい。

2人のシナリオを交互にプレイ「マルチサイトシステム」

このゲームの最大の特徴は、2人の主人公を切り換えながら1つの連続殺人事件を解いていくというシステムにある。これは「マルチサイトシステム」と呼ばれ、1つのストーリーを、別々の2人の視点から見ることにより、物語の奥行きを広げて楽しむことができるシステムだ。プレイヤーは最初に「小次郎編」と「まりな編」から1つを選び、ゲームを開始する。例えばまりな側のシナリオを進めていくと、突然どうやっても話が進まなくなることが起こる。これは小次郎側に切り換えてストーリーを進めることで、まりな側のシナリオも再び進行するようになる。逆も同様だ。ゲーム中のシナリオの切り換えは自由にでき、主人公同士が出会い、互いの人物像について考えるシーンや、逐一シナリオを切り換えないとクリアできないイベントもあるのだ。そして最後に、物語は1つに収束され、結末を迎える。



小次郎の視点から見たまりな、もしくはその逆というシーンも

一方そのころ…って感じかな

写真はあくまで例えだが、小次郎が恋人と甘いひとときを過ごしているときに、シナリオを切り換えると一方のまりなは盗聴中なんてこともありえる

超豪華声優陣による音声

家庭用に移植されるにあたり、声優による音声の収録が追加されているのは冒頭でも紹介したが、『EVE』の声優陣は、天城小次郎役の子安武人、法条まりな役の岩男潤子をはじめ、脇を固める面々にも実力派を取りそろえている。アニメファンや声優を少しでも知っている人なら、このメンバーを見ただけで生唾物だろう。パソコン版を持っている人は、今から想像を膨らませるのもいいかも。

こんな場面を、音声で演出されると…

2人の主人公

天才探偵 天城 小次郎（声：子安武人）

小次郎編シナリオ

かつては桂木探偵事務所で名うての若手探偵として活躍していた。しかし、自らの上司を逮捕に追い込むという事件をきっかけに事務所を辞め、現在は個人事務所を経営。そんな彼のもとに、友人の茜を通じ、エール外国人学校長の孔から、盗難された絵画をさがして欲しいという依頼があった。うさん臭さを感じつつも、報酬の多さにつられ依頼を受ける。

小次郎シナリオ冒頭。仕事の全くない彼に、茜がオイシイ話を持ってくる

二階堂 進（声：上田祐司）

桂木探偵事務所の所員でかなりの自信過剰。ただその推理力には疑問符が付く。弥生に思いを寄せている。

桂木 弥生（声：本多知恵子）

小次郎の元恋人であり、まりなの親友。父である所長が逮捕されて以来、彼女が所長の座に就き事務所を守り立てる。

ストールマン・孔（声：茶風林）

自称エール外国人学校の校長。小次郎に亡き妻の形見という、絵画の捜索を依頼。名前や雰囲気は中国人っぽいが…。

プリン（声：水谷優子）

不良に絡まれているところを小次郎に助けられて以来、彼の事務所に居付く。「あるお方」に仕える侍女らしいが…。

アクア・ロイド（声：田中敦子）

小次郎とまりなが出会う、どこかミステリアスな雰囲気を持った女性。優しい性格だが、芯の強さも持ち合わせている。

柴田 茜（声：かないみか）

絵画探しの依頼を持ち掛けた、小次郎曰く「ハイエナカメラマン」。依頼料の一部を中間マージンとして貰ってしまう。

発売元イマジニアにインタビュー サターン版『EVE』はこうなる

サターン版『EVE burst error』は、開発をパソコン版発売元シーズウェアが、販売とプロモーションをイマジニアが行う。そこで今回は、イマジニア広報の堀切禎史氏にお話をうかがった。

──サターン版においての変更点をお聞かせください。

堀切 もともと物語としては完成された作品ですので、シナリオの大幅な変更はせず、パソコン版では表現しきれなかった演出をどこまで実現できるかという点にこだわっています。また、容量の関係で、パソコン版では涙を飲んで削ったグラフィックも何点か復活しています。やはりユーザーさんには、サターンというハードで、最大限に『EVE』というゲームを楽しんでいただきたいですから。

──演出面といえば、その最たるものがアニメーションシーンの増強だと思いますが。

堀切 新たにムービーでのアニメシーンを収録しています。さらに、パソコン版でもありましたドット絵でのアニメも、何シーンか追加しました。収録時間は3枚合わせて20分強程度です。

──その使い分けは？

堀切 大きな動きの場面、印象的な情景の場面はムービーで、ちょっとしたアクセント的な部分ではドット絵を用いています。

声優の選定にこだわり

──声優陣は、実に豪華なメンバーを取りそろえていますね。

堀切 『EVE』の持つ、骨組みのしっかりとした物語を支えるために、キャスティングに関しましては人気やネームバリューにとらわれず、演技力のみをポイントに置いて選定しました。

──セリフは全て喋る？

堀切 メインキャラのセリフは、ほとんど音声付きです。ぼう大な量でデータ化には苦労していますが、細かいメッセージまで気合で収録しています。ただ、主人公である小次郎とまりなは自分のシナリオでは喋りません。プレイヤー＝主人公ですから。しかし彼らが主人公ではない、もう一方のシナリオではちゃんと喋ります。ファンの方も安心してください。

──セーブについては？

堀切 小次郎編、まりな編それぞれ独立したセーブ領域を持たせています。私もやってしまいましたが(笑)、パソコン版ではたまに発生した一方のデータでもう一方のデータを上書きしてしまい、最悪の場合最初からやり直すことに…ということは無くなります。

ストールマン・孔宅前。昼間と夜は当然のこと、ライトのON／OFFという細かい部分の描きわけもなされている

1つのストーリー

まりな編シナリオ

国家機関の1級捜査官。任務達成率は非常に高いが、飛行中のジャンボジェット機の壁に銃で穴を開けたりと、常に何かしらの問題を起こすことで有名。ざっくばらんで惚れやすい性格をしている（ちなみにオジサン好み）。わけあって一時アメリカに飛ばされていたが、今回エルディア国大使ロス・御堂の娘、御堂真弥子の護衛という命のため、帰国することに。

エリート捜査官

法条まりな

（声：岩男潤子）

まりなシナリオ導入部。アメリカにいた彼女が帰国できたのは甲野の尽力

ロス・御堂の一人娘。体が弱く、薬を常用している。始めはまりなの警護を嫌がるが、次第に心を許していく。

御堂 真弥子（声：岡本麻弥）

エール外国人学校の講師。ちなみにB－05という爆乳のことを気にしており、このことについて触れると怒る。

シリア・フラット（声：高乃 麗）

まりながアメリカ帰りの機内で出会った「おじさま」。その後まりなが行くところに彼は出現する。

鈴木 源三郎（声：納谷悟朗）

エルディア国駐日大使にして御堂真弥子の父。今回テロリストから娘を守るため、まりなに警護を依頼する。

ロス・御堂（声：若本規夫）

まりなの良き理解者。まりなは彼のことを「本部長」と呼ぶ。オカマっぽいしゃべり方をするが、男色ではない。

甲野（声：野沢那智）

真弥子と同じく、エール外国人学校に通う女子高生。まりなに対して不審な感情を抱いているようだ。

氷室 恭子（声：松井菜桜子）

特報!!

美麗アニメーションデモと美設定イラストを入手!!

惑星強襲オヴァン・レイ
クォヴァディス2

八惑星連合軍
格闘用アサルト・アーマーA9F-4「FELON」

主人公オヴァン・レイ搭乗機。本作の舞台では、アサルト・アーマーの使い方が、戦況を大きく左右する

宇宙の辺境銀河を舞台に、政治的対立と人間模様が渦巻く、壮大なスケールのシミュレーションRPG。今回は新たに入手したハイクオリティなアニメーションデモと、メインキャラクタ3名の設定イラスト、ゲーム画面を公開! ベールに包まれた、本作の魅力に迫っていくぞ!!

発売日	'97年3月	CD枚数	2枚
発売元	グラムス	複数プレイ	1人用
開発元	グラムス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ・ボタン設定
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(11月7日現在)

※画面は開発中のものです。 ©GLAMS

作り込まれた演出とシステムが魅力の
ドラマチック・シミュレーションRPG

『クォヴァディス2』の魅力は、複雑な人間模様が絡み合うドラマ性と、細部にまでこだわった戦術シミュレーション部分の融合だ。シミュレーション部分はリアルタイムで展開。刻々と変化する戦況が随時通信によって知らされるという、臨場感溢れるものとなっている。また戦闘の前後に挿入される、有名アニメーター制作による美麗アニメーション（下のデモ画面）も見逃せない。

作戦目標

⬆現在の戦争全体の状況と、ステージの勝利条件を図示する

戦闘開始！

⬆戦闘画面では部下からの通信や、被害状況などを映像で伝える

機体配備

⬆作戦に投入する機体を配備する。兵装変更や搭乗者の変更も可能

戦闘結果報告

⬆プレイヤーのスキル評価を表示

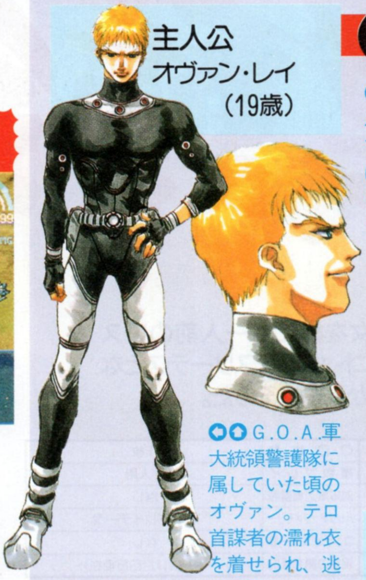
プロローグ

舞台は辺境銀河、セテウア星系。この星系はワープドライブの技術が未発達だったため、惑星内の紛争は多かったものの、大きな惑星間戦争を経験せずに発展。結果、陸戦兵器アサルト・アーマーが戦争の鍵を握っていた。そのセテウア星系随一の経済力を誇る国家、G.O.A.の大統領就任式に、本国を除く八惑星連合によるテロ事件が勃発。その時、主人公オヴァン、ヒルダ、ディオンの3人は、大統領警護に就いていた。しかしテロ鎮圧後、オヴァンはテロ首謀者に仕立て上げられ、指名手配されることになる。それから10年。時は流れて…。

物語を彩る登場人物たち

ここで紹介する3人は、主人公オヴァン・レイを始めとする、10年前の大統領警護メンバー。この3人を軸として、奥深い人間ドラマが展開していくのだ。

主人公 オヴァン・レイ（19歳）



⬆⬆G.O.A.軍大統領警護隊に属していた頃のオヴァン。テロ首謀者の濡れ衣を着せられ、逃亡する

10年後

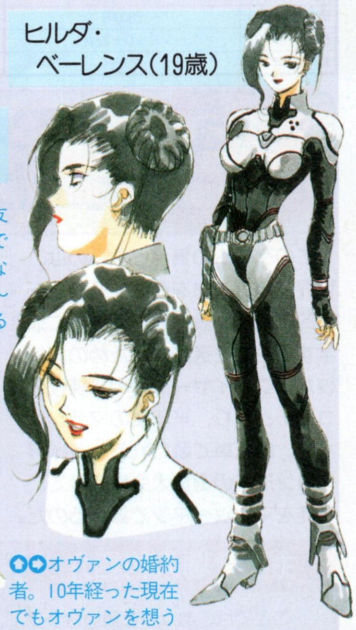
主人公 オヴァン・レイ（29歳）

⬇⬆現在のオヴァンは八惑星連合軍に所属している。10年前の事件は、彼をクールなリアリストに変えた。今でも婚約者ヒルダを想う

ディオン・ホワイト（19歳）

⬆⬇オヴァンの親友で同時にライバルでもある、沈着冷静な男。新型アサルト～の試験部隊を率いる

ヒルダ・ベーレンス（19歳）



⬆⬆オヴァンの婚約者。10年経った現在でもオヴァンを想う

目指すは学校一の
スーパー・アスリーテス!!

BATTLE ATHLETES

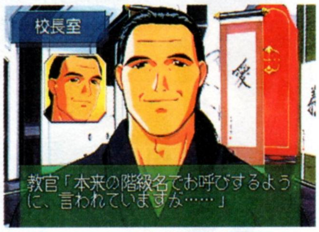
バトルアスリーテス 大運動会

プレイヤーの目的は1人の少女を鍛えて一人前のアスリートにすること。彼女が本当にトップ・アスリーテスとなれるかどうかはプレイヤーにかかっているのだ。

発売日	12月13日	CD枚数	1枚
発売元	インクリメントP	複数プレイ	1人用
開発元	AICスピリッツ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	18・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(11月5日現在)

教え子をマンツーマンで鍛え上げるのだ

このゲームの舞台となるのは、世界最高の人材を育成することを目的とした施設「大学衛星」に進学する生徒を選抜するための訓練校だ。プレイヤーはこの訓練校のコーチとなり、半年後のマラソン、水泳、自転車で競われるトライアスロン形式の選抜大会に向けて、生徒をマンツーマンで鍛えるのだ。



⇧プレイヤーも訓練校の校長も、かつては軍人だった

教え子は無限の可能性を秘めた少女

主人公の「神崎あかり」は素晴らしい潜在能力を秘めているが、スポーツより散歩が好きという性格がその開花を妨げている。プレイヤーはそんな彼女を一流の選手に育て上げなければならないのだ。

⇨校内での彼女の評価はなぜか高いのだ

神崎あかり

両親のいない天涯孤独の少女。亡くなった彼女の母親は、かつて大学衛星に在籍していた。

主要登場人物紹介

ここでは、あかりと競い合うライバルたちや訓練校の職員たちを紹介しよう。プレイヤーとの訓練だけでなく、ライバルたちとの勝負や職員たちの協力があってこそあかりは成長していくのだ。

⇨ライバル達と競いあい、成長するのだ

王・鈴花 ウォン・リンファ

世界最大の勢力を誇る華僑、王家の17番目の娘。厳しい親の監視から逃れるために訓練校に入学した。

ジェシー・ガートランド

訓練校への入学試験を全科目トップクラスの成績で入学した天才少女。あかりの最大のライバルだ。

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ

ロシアにあるエリート育成組織で育てられた試験管ベビー。特殊な環境で育ったためか、感情をうまく表現できない。

©AIC／iPC

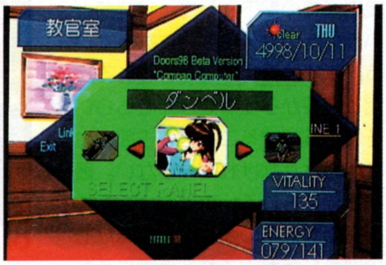
トレーニングの積み重ねがあかりの未来を決める!!

訓練校ではあかり以外にも世界中から集められた、多くの優秀な生徒たちが訓練に励んでいる。その生徒たちの中で、あかりがトップとなるか否かはすべてプレイヤーの指導にかかっているのだ。

⬆彼女が一流の選手になる日はくるのか

トレーニングは毎日変えることが可能

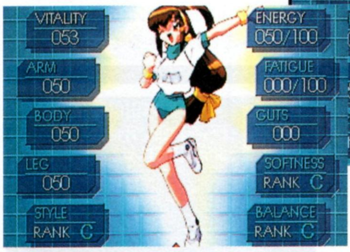
あかりのトレーニングメニューは毎朝プレイヤーが決めることができる。彼女の体調や腕力、脚力などのさまざまな能力値のことを考えて、的確な指導をしなければならない。あかりの能力に不適当なトレーニングを選ぶと最悪の場合、能力値が下がってしまうこともあるのだ。



⬆あかりの能力にあわせて、一番適しているトレーニングを選ぶのだ

数値&グラフィックで結果は一目瞭然

あかりの能力値は毎朝、保健室で確認することができる。この時訓練が厳しすぎてあかりの体力が低下しているとグラフィックが変化して、プレイヤーに一目で分かるようになっている。生徒の指導だけでなく、適度に息抜きをさせることもコーチの大事な仕事の1つなのだ。



⬆⬆はじめは絶好調のあかりも、厳しいトレーニングの連続で疲労がたまっていく。適度な休息も必要だ

トレーニングメニューもさまざまに変化する

ゲーム開始時に選択できるトレーニングメニューはランニングなどの基礎的なものだけだが、時間が経過すると新しいメニューが増えていく。グラウンドでのランニング以外に、より足腰が鍛えられる砂地でのランニングが選べるようになることもあれば、格闘技などのまったく新しいジャンルのものが追加されることもある。ほかにも水泳や筋力トレーニングなどのメニューがあるのだ。

⬆最初は基礎中の基礎、グラウンドのランニングからスタート

⬆成長すれば砂地でのランニングも楽にこなすようになる

⬆ついに最も過酷な、粘着する床でのランニングに挑戦!!

⬆格闘技も訓練に組みこめるぞ

訓練の前後にイベント発生

訓練の開始前か終了後にイベントが発生することがある。その内容もカラオケの歌いすぎであかりの声がかれるといったコミカルなものから、ライバルとの勝負などシリアスなものまでバラエティに富んでいる。中にはプレイヤーが中心になるイベントもあるのだ。

⬆部屋にいないあかりを探してみたらこんな所に…すごい寝相だ

⬆あかりの状態を調べに保健室に行ってみたら…

ターニャ・ナティビダッド
アフリカの自然保護区域で育った少女。記憶力と陸上競技で抜群の実力を誇る。やや一般常識に欠けている。

柳田 一乃
あかりと同じ日本出身。故郷は大阪。寮でも隣室なのですぐにあかりと仲良くなった。愛称は「いっちゃん」。

唐島 由美香
訓練校の保健医。あかりの健康状態は彼女に確認することになる。年齢のことに触れられると不機嫌になる。

グラン・オールドマン
訓練校の校長で元は軍の高官。ここの校長になった理由を尋ねられると「趣味だから」と答える正直者。

太閤立志伝II

時は戦国時代。地位の低い者がのし上がることができたこの下克上の時代に、日本史上最大の成り上がりを遂げた男がいた。このゲームはその男、木下藤吉郎（のちの豊臣秀吉）の立身出世物語を自分の手で再現できるシミュレーションRPGだ。

発売日	11月29日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	7800円	バックアップメモリー	456・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

さまざまな仕事をこなして出世街道を突っ走れ!!

これまでの歴史シミュレーションとは異なり、大名ではなく家臣の身分から徐々に成り上がっていくことがこのゲームの特徴だ。プレイヤーは木下藤吉郎として、最低の身分からさまざまな仕事で同僚たちと手柄を競い合い、主君に認めてもらってどんどん高い地位へと上っていく。最後には自らが大名となり天下を平定するのだ。

いい仕事をして主君に認められるのだ

ゲーム開始直後の木下藤吉郎は織田信長の配下として、足軽頭という最低の身分の武将になっている。まずは最初に毎月行われる評定で信長から仕事を与えてもらい、それを達成することで藤吉郎の力を認めさせなければならない。最初に与えられる仕事は余った兵糧の売却や武器の購入など地味なものばかりだが、これを確実にこなしていけば信長の信頼を得ることができるのだ。

評定で同僚と同じ仕事を与えられて、手柄争いになることがある

ゲームの序盤は信長の命を受けて日本中を走り回るのだ

手柄争いに勝てば同僚を大きくリードすることができるぞ

信頼度が上がれば出世する

信長から与えられた仕事が達成できれば藤吉郎の信頼値が上昇する。これが一定の値に達すると次の身分に出世することができるのだ。信頼値は同僚と1つの仕事を競い合って、勝つことができると大きく上昇する。現実同様、熾烈な出世争いが展開するのだ。

信頼値が上がれば出世する。今までの苦労が報われる瞬間だ

織田家以外にも仕官可能

史実では織田家で成り上がっていく藤吉郎だが、ゲームではほかの戦国大名に仕官することも可能になっている。武田信玄の下で武田家の優秀な武将と手柄を競いつつ、北条や上杉と争ったり、長宗我部元親に仕えて四国の統一に燃えることもできるのだ。

信長以外の有力大名に仕官して、信長の敵となるのも面白いかも

©KOEI

秀吉の身分によって与えられる主命も変化する

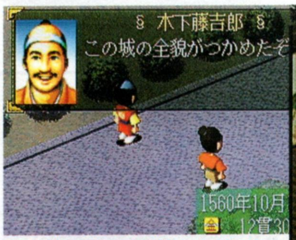
身分が高くなると、上の身分につくためにより多くの難しい仕事をこなさなければならない。それらを達成するためには、藤吉郎の能力を成長させる必要があり、また優秀な家来を召し抱えることも必要だ。それらの困難を克服すれば、一城の主にまで出世して自分で評定を開くこともできるのだ。

↑出世すると個人的に信長から仕事をもらうことも可能になる

身分が上がれば大きな仕事を任される

藤吉郎が出世すると敵の武将の引き抜きや合戦への参加、朝廷への使者などの重要な仕事が与えられる。どの仕事も、高い能力を必要とするものばかりだが、代わりに得られる信頼値は身分の低い頃の仕事とは比較にならないほど高くなっているし、より派手な活躍もできるようになる。

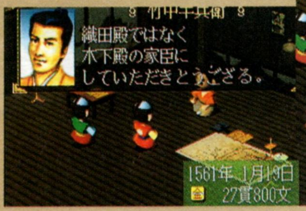
↑合戦では敵との戦い以外にも、別の部隊を率いる同僚との手柄争いになる



↑↑敵武将の引き抜きや敵領偵察などは高い能力や家来がいないと達成できない仕事だ

歴史的事件がイベントに

ゲームでは多くのイベントが発生する。三好一族と松永久秀による足利義輝の謀殺、足利義昭を擁しての織田信長の上洛、本能寺の変といった歴史的な事件から、墨俣の一夜城や金ケ崎の撤退戦など藤吉郎が活躍した事件がイベントになっているのだ。これらのイベントが発生するとゲームが大きく進展したり、優秀な武将が藤吉郎の家来になったりする。こういったイベントを発生させることも、ゲームの大きな楽しみの1つと言えるだろう。



↑↑どのイベントも史実と似た状況になると発生する。ほとんどが織田家や藤吉郎が中心のものだ

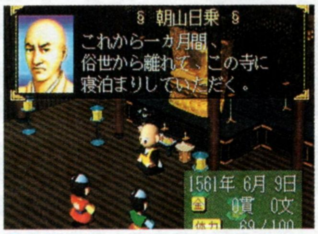
能力アップも主命達成には必要だ

重要な仕事を達成するためには高い能力が不可欠だ。そのために仕事がない時に藤吉郎を鍛えなければならない。藤吉郎には能力値と技能という2つのステータスがあり、能力値は寺院などで修行することで上昇させる。この時に同僚と鉢合わせすると、共に修行することになるのだ。

↑藤吉郎だけでなく、同行している家来も能力が上がることがある

技能のアップはリスクを伴う

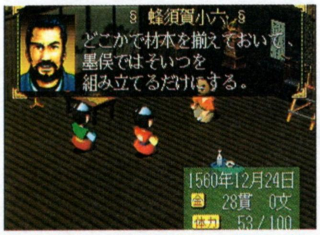
技能の上昇には大きなリスクが伴う。その理由は高い授業料と長い期間の修行が必要なためで、修行中は評定にも参加できなくなってしまうからだ。だが技能が上昇すると、仕事の達成率が確実に上昇するのでリスクを負ってでも修行する価値は十分にある。



↑技能の中には数カ月の修行が必要となるものもある

秀吉を補佐する家臣たち

藤吉郎は出世すると家来を召し抱えることができるようになる。最初は弟の小一郎（のちの豊臣秀長）だけだが、ゲームが進むと竹中半兵衛などが家来になる。彼らの補佐があれば、より確実に仕事を達成することができるのだ。

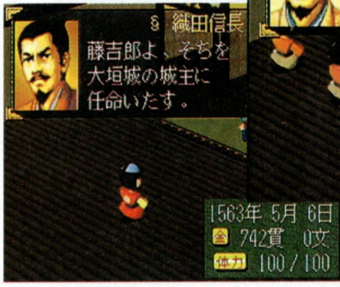


↑蜂須賀小六は史実通り、墨俣の築城の時に藤吉郎の家来になる

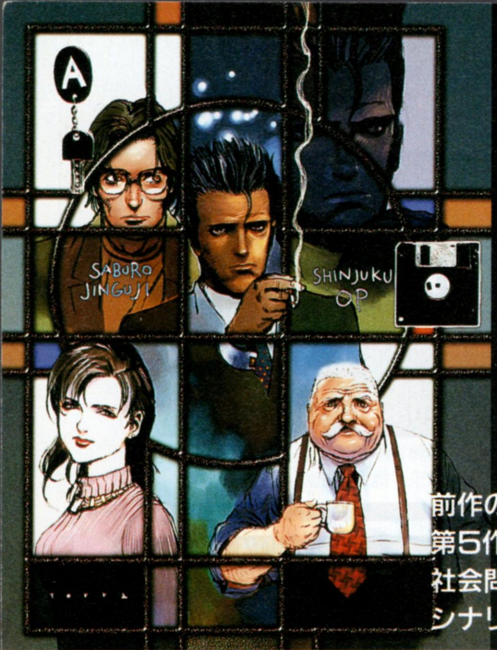
↑史実では敵になる武将も家臣として召し抱えることもできる

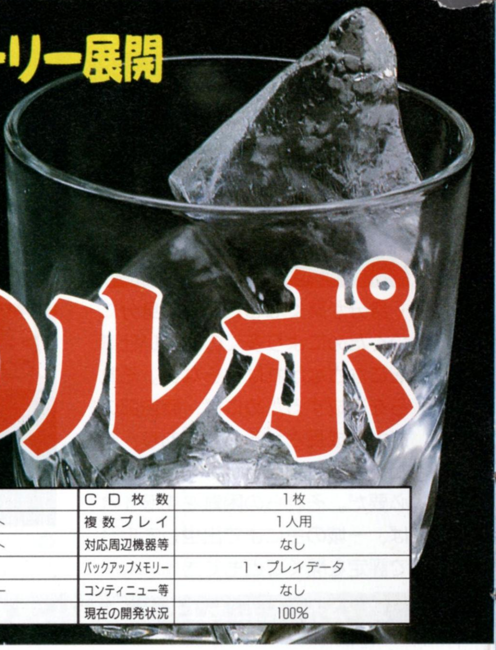
城主となってさらなる出世を目指せ!!

藤吉郎の実力が認められれば、織田領内の城を1つ任されるようになる。城主になると信長から隣接した敵国を攻略するよう指令が発せられる。これからは自分の家臣を率いてその指令を達成しなければならない。さらに、城主になると自分の城内で評定を開いて、家臣に自由に仕事を与えることができるようになるのだ。



↑↑ついに念願かなって城主になった。だが立身出世の道はまだまだ先が長いのだ





複数の視点で進められるストーリー展開

探偵神宮寺三郎 未完のルポ

前作の発売から約6年、今回で第5作目となるこのシリーズ。社会問題にメスを入れた奥深いシナリオに仕上がっているぞ。

発売日	11月29日	CD枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

いくつもの事件が複雑に絡み合うハードボイルドアドベンチャー

新宿を舞台に次々と発生する数奇な事件。それらの事件を解きあかす探偵、神宮寺三郎とその協力者たち。本作では「ザッピングシステム」を採用し、1つの事件を複数の視点から多角的にとらえられるようになっている。さらに、背景は実写映像を使い、より現実的な世界観を醸し出しているのだ。

今回も厄介な事件になりそうだ

足を使っての尾行・聞き込み

シナリオを進めていくと尾行・聞き込みのシーンに切り替わる場面がある。このシーンでは、3D画面上でキャラクタを歩かせて、実際に追跡や聞き込みをおこなう。ときには車を使ってのカーチェイスになることもある。

捜査の基本は、地道な聞き込みにあり

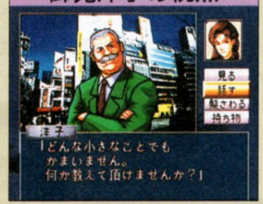
主人公がチェンジするザッピングシステム

ストーリーを進めていくと、キャラクタごとに別行動をとる場面が出てくる。そこで使われているのが、「ザッピングシステム」。このシステムは、別行動をとるキャラクタのなかから1人を選択し、そのキャラクタの視点でストーリーを進めていくものだ。その際、選択しなかったキャラクタのストーリーも一緒に進行していくことになるので、すべての事件を知るには全キャラクタ分プレイしなくてはならない。ここでは、ザッピングのストーリー分岐をフローチャート形式で見ていこう。

熊野参造の視点

アルタ前の1シーン。熊野を選んだ場合の視点

御苑洋子の視点



同じシーンでも視点が変わるとこうなる

神宮寺 池上からの手紙

ここしばらく依頼の来ない神宮寺探偵事務所。そんなおり、ガミさん(池上)から1通のエアメールが届く。中にはロッカーのカギと「しばらくの間、預かってくれ　池上」と書かれた手紙が入っているだけだ。事情はよくわからないが、とりあえず預かっておくことにする。

神宮寺 グラス捜査の依頼

淀橋署の熊さん(熊野)からすぐきてほしいとの電話。用件はグラスと呼ばれる麻薬の捜査の依頼だった。熊さんにはカリもあり、引き受けることにする。さらに、依頼がもう一件。依頼内容は人捜し。俺は麻薬捜査の仕事があるので、この件は洋子君に任せることにした。

洋子 人探しの依頼

コーヒーの買い置きがなくなったので買い出しにでかける。寄り道した新宿駅で中年の女性と知り合う。女性の名は坂井秀子さん。旦那さんを探して上京したらしい。先生(神宮寺)は熊野さんの依頼を受けているので、私が代わりに旦那さん探しの依頼を受けることに。

与野 ムルソンでの取材

ODA取材のため、このムルソン共和国にきてはや1ヵ月。取材のほうももうじき片がつく。村人たちが、僕をジャーナリストとしてだけでなく1人の仲間として迎えてくれたことには、感謝しても足りないぐらいだ。しかし、なにか隠しごとをしているような気がしてならない。

©DATA EAST

普通の探偵とはひと味違う神宮寺三郎独自の捜査法

名探偵といえどもたまには捜査にいき詰まることも。本作ではそうならないように、便利なシステムがいくつか採用されている。また、捜査に疲れたらバーなどで軽く息抜きをすることもできるぞ。

関東明治組・組長「風林豪造」。人脈の広さも捜査のカギ

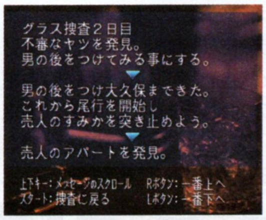
捜査に行き詰まったときには?

ゲーム中の選択肢の中に「タバコ吸う」というコマンドがある。本作ではかなり重要なコマンドで、タバコを吸う→頭が冴える→良い考えが浮かぶ、といった具合に事件の解決に役にたつ。捜査にいき詰まったときには、まず一服だ。

タバコを吸うと集中力があがるのだ

考えるときに髪をかき上げるのが洋子のクセ

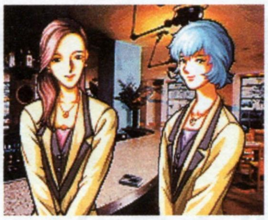
鑑識課にプルリングを持っていくと何か情報を教えてくれるぞ



手帳には、今までの出来事がビッシリ!

アダルトなムードを漂わせるサブゲーム

バーにいくと美人姉妹が神宮寺のお相手をしてくれる。ここでは、ダーツとブラック・ジャックが遊べる。ダーツは自宅にもあるぞ。



極上美人姉妹、かすみさんとまなみちゃん

ダーツゲーム。ボタンを押すタイミングが命だ

ブラック・ジャック。勝ち続ければイイことが…

推理力が試される「謎の事件簿」

本編とは別に「謎の事件簿」というモードがある。容疑者の証言と現場の状況から真犯人を推理する「神宮寺編」と、容疑者の所持品からトリックを解きあかす「洋子編」の2本が用意されていて、ちょっとした推理ゲームが楽しめる。

本編のシブさはどこに…

これが「神宮寺編」だ

こちらが「洋子編」なのだ

神宮寺 グラス売人の追跡

グラス捜査2日目。怪しい男を発見。あとをつけることにする。

熊野 アタッシュケース探し

神宮寺君にかわってアタッシュケース探しをやることにした。

神宮寺 殺人事件捜査の依頼

淀橋署から、外国人労働者連続殺人事件の捜査の依頼を受ける。

連続殺人事件発生!!

外国人労働者が次々と殺されていく。いったい何のために…。

池上の死

神宮寺 被害者の身辺調査

身元のわかる被害者の身辺調査をする。

洋子 第1発見者への聞き込み

第1発見者の名は、「津崎直也」。

熊野 大日本堂黒会の捜査

神宮寺君の話によると、被害者の1人が政治結社の輩に暴行を受けていたという。調査の結果「大日本堂黒会」と判明。さっそく探りにいくことに。手がかりがあれば良いが…。

重なり合うストーリー

事件の調査が進むにつれて、ある人物と組織の名が浮かび上がってくる。ここで神宮寺と与野が出会い、共に事件を追うことになる。

池上の後輩である与野から池上が殺されたことを知らされる

池上が書き残して死んだ「未完のルポ」の内容とは?

戦乱時代を5人の勇者が飛び回る横スクロールシューティング

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™

業務用で人気を博したシューティングゲームが、サターンで登場するぞ。個性的なキャラクタを駆って幾多の怪物を蹴散らし、戦国時代の空を駆けめぐろう。

発売日	11月22日
発売元	アトラス
開発元	彩京
価格(税別)	6800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	8・ハイスコア、ボタン設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

異形の魔物を撃破して捕らわれた姫を助け出そう

プレイヤーの目的は、乱心した武将にさらわれた姫を助け、武将の凶行を阻止すること。プレイヤーが選択できるキャラは業務用の前作に登場した2人と新キャラ3人の全部で5人。それぞれショットやボム、オプションを持っている。またレベルも初心者用から上級者まで8段階に設定可能。

戦国時代を舞台にしたシューティングだ

舞台は群雄が割拠する戦国戦乱の世界だ

ステージ数は全部で10ステージ。最初の4ステージはランダムで決定され、そのうち3ステージを進むことになる。最後の2ステージは任意で分岐するぞ。ゲームは基本的に横スクロールで進むが、強制的に上下に移動する場面もあって起伏に富んでいる。林の中で戦うステージや、城下町の上空を飛ぶステージなどバリエーションも豊富。昼と夕方の2パターン用意されているステージもあるぞ。

1-2-3-4-5-6-7-8-エンディングA

6-9-10-エンディングB

ランダムに3ステージ決定

雲の上で敵とバトル。いろんなタイプのステージがあるぞ

後ろに見えるのは神社か。とても日本的

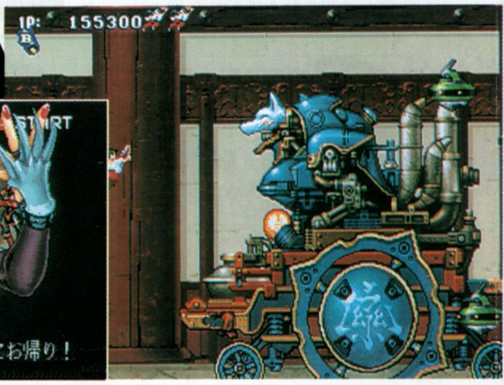
巨大な木の立ち並ぶ林での戦いだ

各ステージには様々なボスがいるのだ

プレイヤーは各ステージの最後に控えているボスを撃破して、次のステージに進む。しかし、ボスにたどり着く前には、手強い中ボスとの対戦がまっているぞ。中ボスは、ステージ中盤から後半で登場する。もちろん普通の敵とは比べものにならないほど強烈な攻撃を仕掛けてくるのだ。また、中ボスの中には、"鬼道衆"という集団がいる。鬼道衆は登場するとデモ画面入りで、選んだキャラクタ別に違うセリフを喋るなど、演出面でも凝っているのだ。

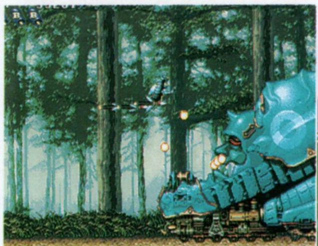
鬼道衆

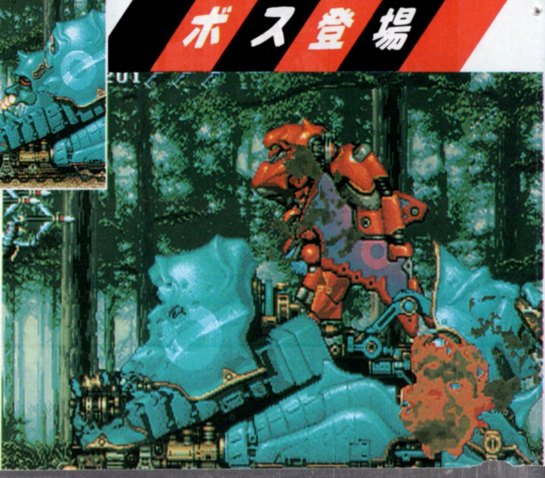
こんなセクシーなお姉様が敵なんて…



めっちゃ巨大な中ボスも登場する。もちろん、とても強いのだ

ボス登場





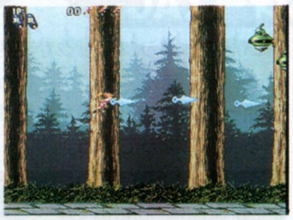
ステージの最後で出現するボスは、ある程度ダメージを与えると変形する。倒したと思って油断していると やられてしまうぞ

各ショットを使い分けてステージをクリアしよう

各キャラクタが使える武器は3種類。通常ショット、オプション、そして一撃必殺のボムだ。ただ撃つだけでなく状況に応じて、武器を使い分けることが大切。そこで武器の特性を紹介していくぞ。

通常ショットは4段階で強くなる

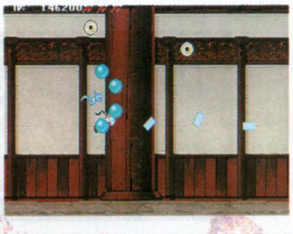
通常ショットは、戦闘中に特定の敵を倒すと出現する、パワーアップアイテムを取ることによって、4段階にレベルアップしていく。しかし、戦闘中にキャラクタが敵に接触してしまうと、せっかく上がったショットのレベルが、1段階下がってしまうのだ。


最初は貧弱なショット

攻撃力も範囲も広い

溜めればより強力になるオプション

キャラクタはそれぞれ、精霊や動物など、独自のオプションを連れている。オプションはショットを溜めることによって、より強力なショットが撃てる。さらに、パワーアップアイテムを取ると、オプションの溜めショットの攻撃力も強力になっていくのだ。


通常のオプション攻撃

溜めると特殊な攻撃が可能になる

強力無比な破壊力のボムで敵を撃破

各キャラクタは、絶大な破壊力を誇るボムを持っている。ボムを使用すると敵の弾をかき消すことができるなど、追い詰められたときに便利。しかし、ボムには使用回数の制限があり、ストックが無くなると撃てなくなる。アイテムを取ると1個増やすことができるぞ。

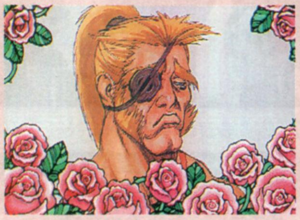
ド派手なボムで敵を撃破。回数が決まってるからここ一番という場面で使おう

豪華な付録CD-ROM

付録CD-ROMには『戦国ブレード』のキャラクタ設定資料集や、一般公募で選ばれたイラスト集などが入っている。また、業務用の前作『戦国エース』のキャラ"アイン"の占いなどもある。ゲームの合間に見るのもいいかも。

キャラクタのイラストギャラリー。じっくり見よう

選べる項目は6つあるのだ


アインの格言も聞ける占い部屋

個性ムキ出しのキャラクタ

こよりと天外は業務用の前作に登場したキャラだが、他の3人は新キャラだ。ステージをクリアした後は、デモ画面でキャラクタが喋るぞ。

巫女の力を持つこよりのボム。札を投げる

経文で攻撃だ

雷が降り注ぐ

桜の花で粉砕

新キャラの翔丸。ボムは剣の乱れ撃ちだ

©PSIKYO／ATLUS

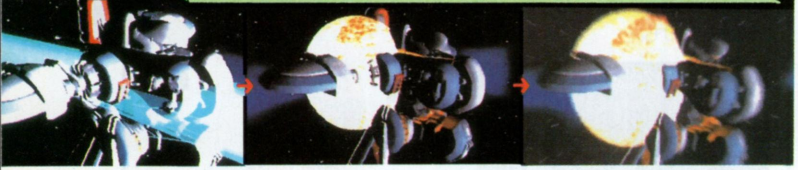
往年の名作『サンダーフォース』シリーズのサターン移植第2弾。今回は業務用の『AC』と、メガドライブ版の『IV』の2本が移植されているのだ。

発売日	12月6日
発売元	セガ
開発元	テクノソフト
価格(税別)	4800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	13・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

メガドライブ版『IV』に加え、業務用『AC』の2本を収録

高いゲーム性と難易度で、シューターに根強い人気を誇る横スクロールシューティング『サンダーフォース』シリーズ。今回の収録作は、業務用『AC』と、メガドライブからの『IV』だ。また、今回もシューティングが不得意な人のために難易度を落とした「キッズモード」を搭載。初心者でも気軽に楽しめるようになっている。

さらに美しくなったムービーシーン



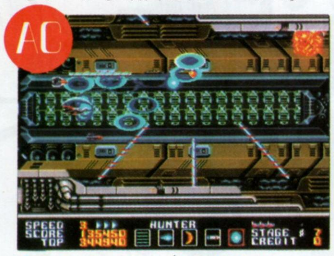
『IV』の自機「RINEX（ライネックス）」のオープニングムービー

前作『ゴールドパック1』以上の移植具合

グラフィックや敵の攻撃パターンの移植度は、ほぼオリジナルのまま。『ゴールドパック1』でユーザーから指摘のあった「ゲーム中の音楽が途切れる」という部分もしっかり改善されているぞ。

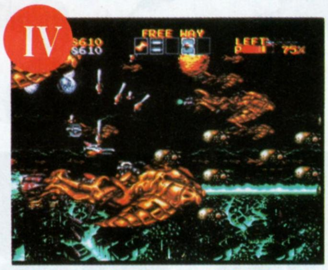
『IV』の上下へのスクロールも…

ちゃんと再現しているのだ



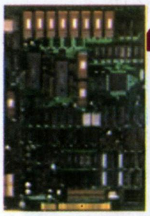
このいやらしい敵の攻撃パターンも変わっていないぞ

業務用らしくデモに操作説明が入っている



サターン版ではこんな場面でも処理落ちはしなくなっているぞ

サンダーフォースAC



1990年12月に業務用として登場。同年6月8日に発売されたメガドライブ版の『III』をベースに、アレンジが加えられた作品。『III』からの変更点は『AC』オリジナルステージが追加されたところ。そのほかには、ステージセレクトが無くなっていたり、グラフィックが変更されている。また、コンティニューを使ったとき、その場から再開できるようになっている。

ボスは『III』と同じでもステージ構成が変更されている

これが「AC」オリジナルステージと、そのステージボスだ

「ガーゴイル」の色合いが『III』と違う

サンダーフォースIV

1992年7月24日にメガドライブで発売。横スクロールのステージ構成に加え、上下に最大3画面分動けるようになった。さらに細かいスピード調整が可能で、Aボタンを押し続けることにより75段階の中からスピードを選択できる。また、自機のパワーアップにつれ、敵のレベルも上がるシステムが採用されている。

好きなステージから始められるぞ

画面の右上にあるゲージを見ながらスピードを調整しよう

相変わらず強い「フォマル ファウト」。堅さも昔のまま

©Technosoft

2形態に変形可能な自機を自在に使いこなせ!

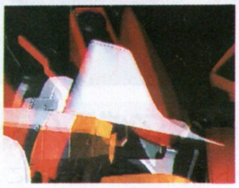
ハイパーデュエル

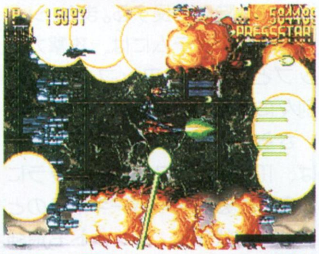
'94年に業務用で登場したシューティングを完全移植。アーケードモードのほかに、グラフィックを新たに描き直したオリジナルのサターンモードも追加された。

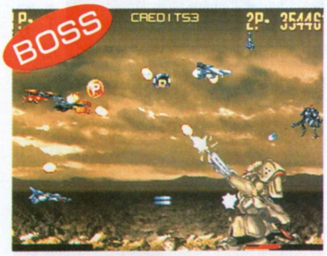
発売日	11月22日
発売元	セガ
開発元	テクノソフト
価格(税別)	5800円
ジャンル	シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	5・ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

盗まれた戦闘兵器を強敵から取り戻すシューティング

人類が作り出した戦闘兵器「バスターギア」の試作機が敵に盗まれた。それを奪回するため、3人の主人公が宇宙を舞台に戦っていく。ゲーム中は自機を自在に変形させ、特殊攻撃やアイテムを駆使して全9ステージを進めていく。アイテムにはショットのパワーアップ以外にも自機を援護して戦ってくれる味方アイテムがある。


オープニングシーンは見事なCGアニメーションなのだ

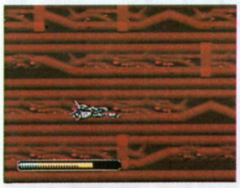

ゲーム画面はオーソドックスな横スクロールタイプになっている



ボスの攻撃は多彩で激しいがザコ敵に比べてあまり動き回らないぞ

時間で溜まる特殊攻撃を有効に使え

特殊攻撃は機体や形態によって違うが、全方向に攻撃するタイプと威力の高い攻撃を放つタイプに分かれている。特殊攻撃に回数制限はないが、使用するたびに少しずつゲージが減少していく。消費したゲージはアイテムや時間で徐々に回復していくぞ。


画面左下のゲージが溜まっていればボマーショットが撃てる

ピンチを脱出

2人プレイで交互に使うと無限？

ボマーショットは自機形態によって、異なった強力な攻撃を放つ

変幻自在なバスターギアを操作

プレイヤーが操る自機にはバランス型、スピード型、パワー型の3タイプが用意されており、選択した機体は2種類の形態に変形可能。ワイド型ショットを撃ち、素早さに優れているファイター形態と攻撃力が高く直線的なショットを撃ち、地形に当たらないアーマー形態がある。選択した自機や変形するタイミングの取り方次第で戦いは大きく変わっていく。

自機が小さく素早いので敵の弾を避けやすい

地形に強く、ショットも方向キーで動かせる

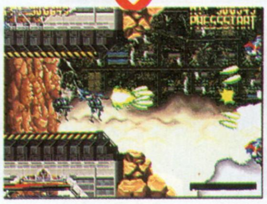
サターンモードはかっこいいキャラクタ選択画面に変化している

状況にあわせて自機を変形させていこう

ボーナスにも影響するアイテムをつけよう

ゲーム中に出現するアイテムはG(アーマータイプ)とT(ファイタータイプ)の2種類がある。これらを取ると自機のまわりに味方(援護兵)が出現し、一緒に戦ってくれる。プレイヤーの盾としても使えるが無敵ではないので注意しよう。またクリア時に残った援護兵の数によって特別ボーナスが入る。

自機のまわりにいるのが味方の援護兵。最大で3体までつけられる


ボーナスを獲得してハイスコアをたたき出そう

©Technosoft

マゴギャルツインズのマジカルアクション

プリクラ大作戦

プリンセスクララ

発売日	発売中(11月15日)
発売元	アトラス
開発元	アトラス
価格(税別)	6800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時・5人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

『豪血寺一族2』のアイドル、クララが帰ってきた。彼女は、本当に魔法の国のプリンセスだったのだ。今回は、双子の妹キラらとともに、故郷のミラクルワールドで活躍する。

ななめ見下ろし型のフィールドでスクロールアクション

このゲームはアーケード版からの移植だが、ほぼ完璧な完成度だ。唯一違うのは、ステージクリア時に「プリント倶楽部」のコマンドが表示されない点ぐらいだろう。

ただし、サターン版だけのオープニングアニメが追加されていたり、キャラクタ紹介では、描き下ろしのCGや音声を楽しむことができる。クララファンなら必携！

いわゆるクォータービュー方式のフィールドが、ゲームの舞台となる

基本攻撃はショットとアタック

ゲームの基本はスクロールするマップ上でのアクション。強制スクロールではないが、ある程度進むと戻れる範囲が制限される。時間内に最終地点まで行き、ボスを倒さなければならないのだ。

敵を倒す方法は、長距離用のショットと接近戦用のアタック、そして弾数制限のあるボムだ。ショットやアタックの種類は、キャラクタごとに特徴がある。自分が使いやすいキャラクタを選ぶべきだが、ゲームの性質上、思い入れのあるキャラクタを選ぶことに…。

ショット

遠距離攻撃ができるショットが基本

アタック

攻撃力は大きいが、近距離専用なのが難

アイテムで成長！ スーパーキャラにも変身

ショットは、アイテムを取ることで3段階に成長する。また、ショット成長アイテムには、攻撃力アップと射程距離アップのものが別々にあるので見極めて取ろう。

さらに、ミラクルミラーを取れば、10秒間だけスーパーキャラに変身できる。スーパーキャラのときは無敵状態で、ショットも最強。

風船みたいなものを壊すと、中にはアイテムが

10秒間だけ変身

これがウワサのミラクルミラーだ

おとなしかったキララがこんな姿に…。やっぱりアブナい娘なのか？

ボムはオプションによって変化する

クララたちには、オプションがいっしょについてくる。オプションは、成長条件を満たせばレベルアップするのだ。満たした条件によって違うオプションになる。

これは天使。さらに強力な最終段階へ成長

特殊攻撃用のボムは、オプションの種類によって変化する

オープニングは2本立て！

全5面！謎の機械帝国にいどむ 2人の少女と1匹のブタ猫？

プレイヤーキャラクタは、クララ、キララ、そしてグレイの3人から選べる。それぞれ愛嬌のあるキャラクタなので、選択には迷うところ。しかも、キャラクタによってエンディングが違うのだ。

なお、2人同時プレイも可能だが、その場合は2人が同じキャラクタを選ぶことはできない。

⬆左からクララ、グレイ、キララ。グレイは猫の姿に変えられている

機械の敵をやっつけて動物を助け出す

さて、クララたちが戦いをいどむのは、機械帝国スクラップエンパイアだ。スクラップエンパイアの創造主フラッシュは、クララたちの姉で王女のウララを誘拐し、ミラクルワールドの人々を動物の姿に変えてしまった。

5つのステージには、さまざまな敵が待ち受けているが、じつはそれもミラクルワールドの人たち。敵をやっつければ解放されるのだ。

⬅敵がぞろぞろ登場。みんな機械ばかりのようだ

⬅敵を倒すと中から動物が登場。動物を集めれば得点になる

ステージの終わりには巨大なボスがいる！

➡ボスを倒せば大量の動物たちが出てくるのだ

⬆魔法の国には似つかわしくない巨大なメカ。強敵ばかりだ

⬆これが最初のステージのマップ。天空に浮かんでいる道だけど、足を踏み外して落ちるなんてことはない

ステージ1 MAP
SOS!! 魔法の国で大作戦

ゲームに登場するキャラクタたち

クララ

ミラクルワールドの第2王女。自由奔放で楽天家。地上界で修行中だったが、危機を知って戻ってきた。1981年生まれの15歳。ちゃんと歳を取っている。

キララ

クララの双子の妹。おっとりしているようで几帳面。心配性だが、ちょっとアブナい面もあるようだ。スーパー時のナイスバディが人気上昇中？

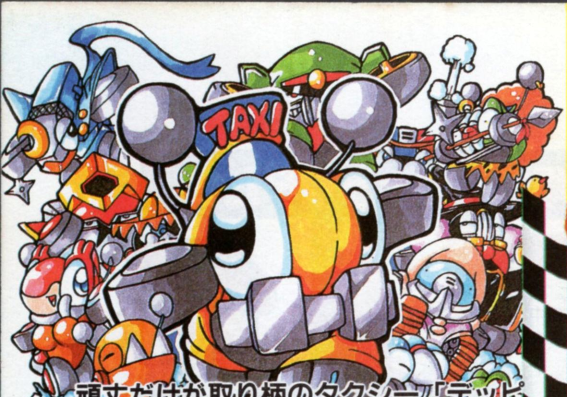
ウララ

三姉妹の長女で、ミラクルワールドを支える王女。温厚な性格で責任感が強い。ゲームではフラッシュにさらわれている。グレイとは恋愛関係。

グレイ

近衛師団隊長の息子で、次期師団長になるべく武者修行の旅に出ていた。フラッシュによって猫に姿を変えられてしまう。

©ATLUS



頑丈だけが取り柄のタクシー「デッピー」を運転し、アメリカ大陸横断レースで栄冠を掴み取るのだ！

コミカルな車のキャラを操る レース風横スクロールアクション

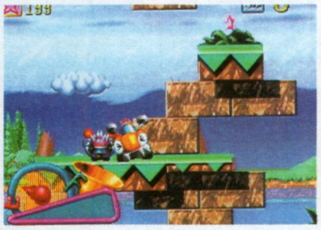
TRY RUSH DEPPY

トライラッシュ　デッピー

発売日	11月22日
発売元	日本クリエイト
開発元	日本クリエイト
価格（税別）	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	7・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

減りゆくガソリンを補給しつつ ロスを目指してひた走れ

デッピーのエネルギー源はガソリン。ガソリンは常に減り続け、残量は画面左下のメーターに表示される。ガソリンがなくなるとデッピーはガス欠で走れなくなるぞ。ステージの所々に配置されているガスカンを取り、燃料を絶やさないように、ゴール地点のロサンゼルスまで進むのだ。ステージ数は全部で5つあり、各ステージは3エリア構成になっている。3エリア目にはボスが待ち構えている。



⇧ダッシュしたり、敵の攻撃を喰らうと、ガソリンはガクっと減るぞ

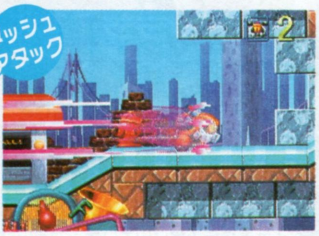
⇧ステージ2のボス「MANGLER」。後ろのマフラー部分が弱点だ

ジャンプ、ダッシュを駆使して敵を退けろ！

各ステージには、デッピーの行く手を遮る敵キャラクタが出現する。敵キャラクタをジャンプで踏みつけたり、一定時間デッピーを無敵状態にするアイテム「スパークバッテリー」を取って、撃退していくのだ。また、ボス敵にはジャンプ攻撃が通じない。ボスにだけは、瞬間的に高速移動を行うダッシュを使い、弱点めがけてアタックを繰り返さなければならない。

スパークバッテリー

⇧体の周りに白いバリアのようなものが張られる。こいつは強いぜ！



⇧ボタンを押し続けて放すと、強力な溜めダッシュもできる

⇧敵を踏んでつぶせ！　でも、トゲトゲのある敵は踏んじゃいけないよ

ボーナス&スロットでネオンスターをゲット

各エリアには「ネオンスター」というアイテムが落ちている。これは、100個集めるとコンティニューが1回可能になるというもの。ゲーム中には、ネオンスターを大量に入手できる「ボーナスゲーム」や「スロットゲーム」を行うことのできる場所がある。

ボーナスゲーム

⇧ネオンスターしかないステージだ

スロットゲーム

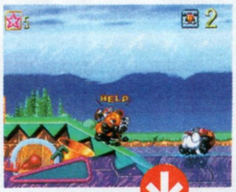
⇧うまくスロットを揃えよう

ライバルへの対応次第でイベントが変化

ロスへ向かう途中で、デッピーは多くのライバルに出会う。ライバルたちは、デッピーに向かって攻撃してくる者もいれば、事故が起きて途方に暮れている者までさまざま。このときのライバルへの対応次第で、その後のイベントやエンディングに変化が生じるのだ。

⇧オリに閉じ込められたアミーゴを逃がしてやると…

⇧浮き足場となって、川を渡らせてくれるのだ。感謝！

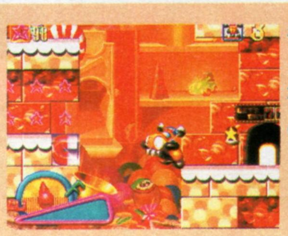


⇧あそこで、溺れている奴がいる。浮き輪を投げ入れろ！

⇧お礼に、電流が流れるオリから仲間を救出してくれた

タイムアタックもあるぞ

どれだけ早く、ステージを走り抜けることができるかを競うのが「タイムアタックモード」だ。ステージ中の隠しステージを見つけ出してクリアすれば、そのステージのタイムアタックができるぞ。



⇧少しでも早くゴール目指して走るのだ

©日本クリエイト

馬産からジョッキーまで1人ですべてをこなす競馬アクションゲーム

STAKES WINNER™ GI完全制覇への道

ビシビシッと愛馬にムチを入れ、勝利へと導く競馬ゲームの登場だ。G1のゴール板に向かってたたきまくれ！

発売日	12月
発売元	SNK
開発元	ザウルス
価格（税別）	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	102・ブレイデータ
コンティニュー等	パスワード
現在の開発状況	100%

ボタンを連打して GIタイトル獲得をめざせ！

業務用や他機種で好評を博した『ステークスウイナー』の移植版が登場。全GIの獲得が最終目的となるこのゲームは、ボタンをたたいてムチを入れ、愛馬を上手に操作し、走らせるアクション性が重視されている。もちろん種付けによる競走馬の生産や育成、調教などもできる。パスワード入力による2P対戦も盛り上がるぞ。

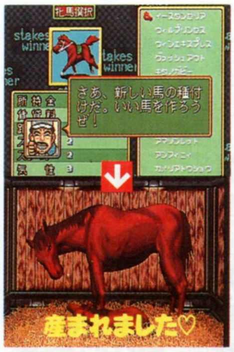
レース画面では微妙なボタン操作が重要になる

JRAの'96年度レース体系にもバッチリ対応

馬選び　種付けもよし仔馬購入もよし

まずはレースに出走させる馬を選択する。所持金1000万円を元手に、好きな種牡馬と繁殖牝馬を選んで種付けをするか、用意された10頭の仔馬の中から購入する。

持ち馬が決定した時点で、距離や実力などを考慮して出走路線を決定



種付けをするときは配合に気を配ろう。インブリードがあれば、より効果的に馬の能力をアップさせることが可能だ

調教　3種類のパターンから選択

調教（トレーニング）を行って、レースに備える。それぞれ効果の違う、3タイプの調教方法はいたってカンタン。どれもボタンをひたすら連打して制限時間内にゴールを目指すだけ。コース上にある落とし穴には気をつけるべし。

おとし穴に落ちるとタイムが減っちゃうぞ

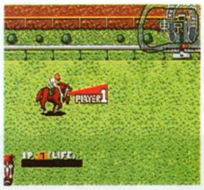
調教内容		
	芝調教	おもにスピードアップが中心になる
	ダート調教	スタミナをアップさせたいときに
	坂路調教	底力（ガッツ）をアップさせる

レース　さあ出走！ジョッキーの腕の見せどころ

出走路線は馬決定の時点で、前もって決めておく。出走させたいレースがなければ、次回まで待つことも可能。また、1勝すれば上のクラスのレースに出走できる。

A・Bボタンで折り合いをつける

Aボタンは軽いダッシュ、Bボタンではムチを入れ鋭く加速、押すごとに体力ゲージが減っていく。Bボタンを連打しすぎると、折り合いを欠いて、馬がいうことをきかなかったり、体力の消耗が激しくなってしまう。



折り合いを欠いて、体力がゼロになり、完全に足が止まる。トホホ…

ユウユウ

とりあえず機嫌はいいみたい

カリカリ

かなりイレ込んでいる状態

バテバテ

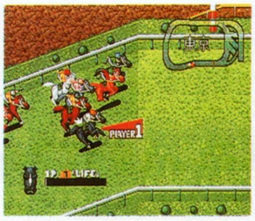
ムチを入れても反応が悪い

ゴール

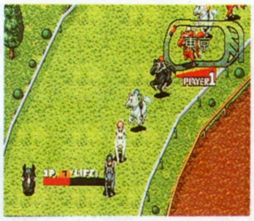
3着以内だと鼻歌（？）を唄う

いいコースどりをしよう

コースどりがタイムに大きく影響する。他馬がじゃまなときは、方向ボタンを前方に2回押すと、周りの馬をはじき飛ばせるぞ。



4コーナーをまわってこの位置なら大丈夫



ここからの好位差しでスルスルっと抜ける

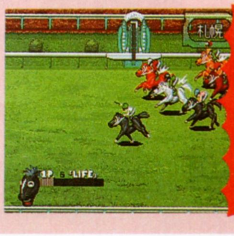
アイテム取ってゴールへバク進

レース中、コース内に落ちているアイテムを取ると、体力が回復したり、スピードがアップするぞ。

アイテムだけでなく「シビレ薬」のワナも

脚質で展開をつかむ

馬には「逃げ」「先行」「差し」「追込」と、血統や気性による脚質の差が存在し、それによってレース中の作戦が変わってくる。その馬に合わせた展開を心がければ、レースを上手にすすめられるぞ。



追込馬なら、最後の直線で他馬をゴボウ抜きだ

末脚爆発なのだ

©SAURUS

6人まで対戦可能の武装カー・アクション!!

THE UNLIMITED BATTLE
VATLVA
バトルバ

発売日	11月29日
発売元	日本ビクター
開発元	エインシャント
価格(税別)	5800円
ジャンル	カーアクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	6人同時.
対応周辺機器等	マルチコントローラー、レーシングコントローラー
バックアップメモリー	ブロック数15・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

6系統の武器を装備したマシンを操り、バトルフィールド上のライバルを破壊するカー・アクション。6種類のマシンを、好きなようにチューニングできるぞ!!

プロ・バトルバのライセンスを取得するため6組のチャレンジャーが集結!!

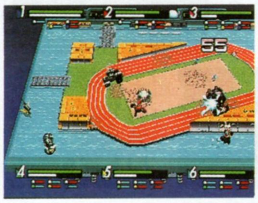
バギーやホバー、果ては戦車まで操作できる対戦型カー・アクション。『バトルバ』とは近未来の世界で大人気の、武装マシンによる戦闘競技。プレイヤーは武装マシンを駆って、プロ・バトルバのライセンスを得るのが目的だ。

豪快に撃ちまくれ!!

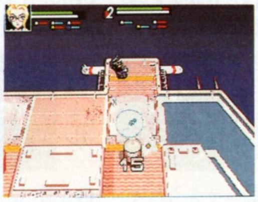
武装マシンを駆ってフィールド上のライバルを倒せ

ゲームモードは物語に沿って進むシナリオモードと、6人まで参加可能な対戦モードの、2種類用意されている。どちらのモードも戦闘ルールは同じ。まず6種類のマシンから選択。基本、接近、後方、大型、特殊、バリアといった6系統の武器を駆使し、フィールド内の対戦相手(コンピュータまたはプレイヤー)を破壊するのだ。

HPゲージがなくなるとゲームオーバー



武器の残弾数も画面上に表示されている



6系統の武器の使い分けがポイントだ

SOFDEC使用の滑らかなムービー

本作のムービーは、SOFDECという動画エンジンの使用により、従来のシネパックよりも高画質。さらにツインオペレータ(またはムービーカード)を付ければ、秒間30コマ、フルカラーの動画が楽しめるのだ。

多岐にわたるバトルフィールドを勝ち抜け!

激闘を繰り広げるフィールドは、工場、雪原、闘技場など実に多彩。地形を活かした戦いが勝利のカギとなる。また各マシンのサポーターが、マシンの状況を判断して、アイテムを投入してくれるぞ。

ここなら思う存分暴れられる?

美しい海辺をロードローラーが走る。違和感あるよね

戦いの舞台は市街地にまでおよぶ

武器チェンジと車体改造が可能

武器には重量や弾数などのパラメータが設定されており、プレイヤーは車体によって異なる制限枠内で、どれを装備するか決定する。車体はエンジン、前部装甲、エネルギーなど、6つの項目をそれぞれ5段階にチューニングできる。

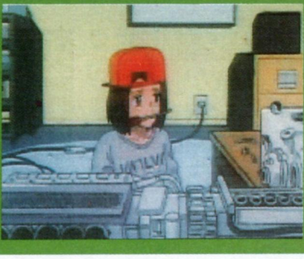
マシン選択画面。キャラデザインは漫画家の有賀ヒトシ氏が担当

武器チェンジ

武器の種類は6系統すべてあわせて、約60種類用意されている

車体改造

フィールドによってセッティングを変えるのも効果的だ



※マルチターミナル6にも対応しています。©VICTOR COMPANY OF JAPAN/ANCIENT

アメリカンコミックのヒーロー2人が登場するアクション。多彩な攻撃方法を持った2人のヒーローのうち、1人を選んでステージを進んでいくのだ!。

発売日	11月22日
発売元	アクレイムジャパン
開発元	リアルタイム
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	パスワードコンティニュー
現在の開発状況	100%

おなじみのアメコミから抜け出してきたヒーローのアクション

アイアンマン/X-O

多彩な攻撃方法を持つ2人のヒーローを使いこなす

基本的には横スクロールのアクションだが、使用できるキャラの動きは多彩で、格闘アクションのような戦い方ができる。敵の動きはバリエーションが豊富。多彩な攻撃方法で戦っていかないと、効率よく敵を倒せないだろう。

2人同時プレイも可能なアクションゲーム

それぞれのヒーローの基本アクション

キャラの操作はコントローラの6つのボタンを使う。これを駆使して、さまざまな攻撃を繰り出していくのだ。アイアンマンとX-Oでは使用できる技が違っているので、自分の使いやすいほうを選べばいい。両方とも基本となる攻撃はBボタンの武器だ。

アイアンマン

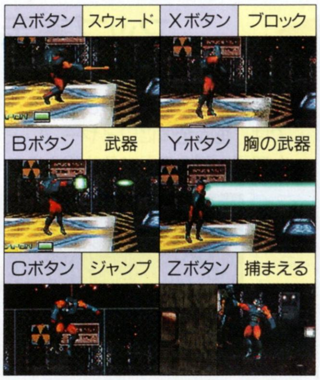
敵の発射する弾をうまくXボタンのキックで攻撃すると、ダメージを受けなくてすむ。しかしそのタイミングはつかみにくい。

マーブルコミックスの中のヒーローの一人

X-Oマノワー

アイアンマンとは違って、Xボタンのガードは敵の弾を完全に防いでくれる。ガードが使えるのはかなり心強い要素だ。

アクレイムコミックスの中で活躍するヒーロー



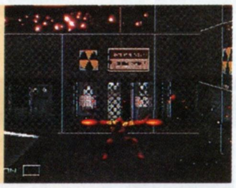
コマンド入力で特殊な技

特定のコマンドを入力することで、通常攻撃とは違った特殊攻撃も使用できる。ホバリングで空中に浮かんだり、左右同時に攻撃することが可能だ。コマンドは簡単なものなので必ず覚えておこう。

ホバリング

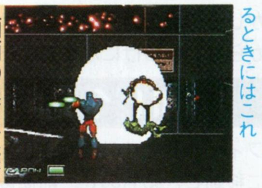
ホバリングの状態で移動もできる

左右攻撃



左右の敵を同時に攻撃する方法

画面の奥を攻撃

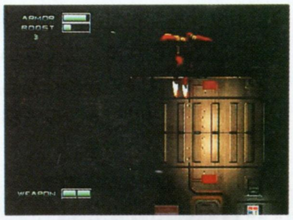


画面の奥に敵がいるときにはこれ

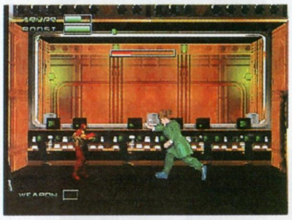
テクニックを駆使してステージを進め

ゲームを始めると、そのステージの最初に作戦指令画面が表示される。これは倒すべき敵と破壊目標などを表示するもので、しっかりと確認するようにしたい。メッセージは全て日本語になり、グラフィックも表示されるようになった。基本的なことだがうれしい。

ステージは基本的に横スクロールだが、右にも左にもスクロールする。ときには上方向や下方向にも広がっているので、迷ったときには上と下もチェックしよう。

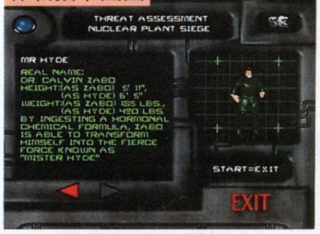


上移動はホバリングで



ボスはかなり手強い

作戦指令画面



敵や破壊目標が表示される。ボスの紹介などもしてあるようだ

敵の攻撃はテクニックでかわせ

©1996 Marvel Characters, Inc. X-O Manowar™ & /1996 Acclaim Comic, Inc.Developed by Realtime./1996 Acclaim Entertainment, Inc.

エジプトを舞台に最強のエイリアンとの戦いが始まる

西暦1999 ファラオの復活

広大な3Dフィールドの中で敵と戦い、カギのかかった扉を開けて先に進むというゲーム。銃などの武器を拾って、それを使って襲ってくる敵を倒すのだ。

発売日	11月29日
発売元	BMGビクター
開発元	ロボトミーソフトウェア
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチターミナル6・シャトルマウス
バックアップメモリー	11・ボタン設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

敵を倒し、謎を解きながら3Dフィールドを進む

プレイヤーの目的は、地球征服にやって来た最強のエイリアンを倒すこと。3Dフィールドに現れる敵はこのエイリアンが作りだした敵ばかりだ。

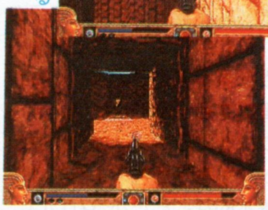
フィールドにはカギのかかった扉があって、これを開けて先のフィールドに進まなければならない。しかしその扉のカギは簡単には見つからない仕掛けになっている。

銃などで敵を倒すとバラバラに吹き飛んでしまうのがかなり強烈!!

360°全方向に移動できる操作

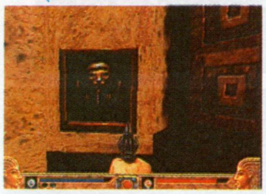
フィールドでの移動は360°全方向に移動できるもので、前進後退、左右旋回など自由にできる。銃での攻撃は敵がいる方向に向かって攻撃ボタンを押すだけ。細かく狙いをつける必要はまったくない。フィールドには段差が多くあるが、少しの段差ならばジャンプで移動していくことができる。

向こう側に渡るにはジャンプだ

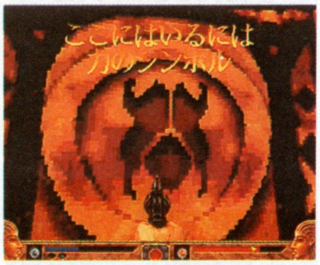


かなりの距離を移動できる

最初は剣で始まるが、すぐに銃が手に入る



遺跡のようなフィールドには謎が多い



扉を開けるには、このように扉にピッタリ収まるアイテムが必要

操作方法			
スタートボタン	ゲームスタート／ポーズ	Xボタン+方向ボタン	視点変更
方向ボタン	主人公の移動	Yボタン	武器選択
Aボタン	攻撃	Zボタン	武器選択
Bボタン	ジャンプ／泳ぐ	Lボタン	左へスライド
Cボタン	押す／扉を開ける	Rボタン	右へスライド

アイテムでパワーアップして先を目指す

フィールドはいくつかに分かれていて、1つのフィールドをクリアしたら次へ進むといった感じでプレイする。フィールドではアイテムが大きな役割を持っている。

アイテムの種類

武器はフィールドに落ちているものを拾って使っていく。体力や弾などもアイテムで補充する。

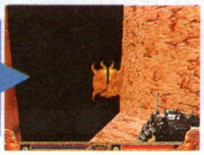
武器

強力な武器は必ず拾うこと

回復アイテム

銃や体力の回復にはこの球

扉のカギ



カギは空中に浮いている

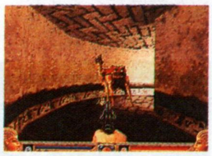
タルなどは爆発する

タルが多く配置してあり、これを攻撃すると爆発する場合もある。あまり近くで破壊しないように。

大爆発を起こすタルは、壁を壊して新たな通路を開くことも

ラクダを見つけて次へ

フィールドのどこかにいるラクダを見つけると、それを利用して先のフィールドへ進んでいける。

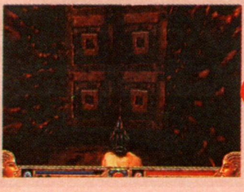


ラクダを発見したら、とりあえずそのフィールドはクリア

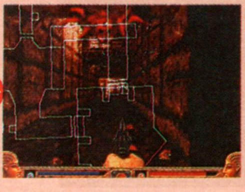
ラクダに乗れば先へはもちろん、クリアした場所にもいける

マップ表示はこんな感じ

この手のゲームではマップが必要となることが多い。このゲームでは、画面全体にワイヤーフレームでマップを表示する仕組みになっている。このマップは1度通った部分が表示されていき、行ってないところは表示されない。行ってない部分はすぐに分かるのだ。



通常はマップの表示はされていない



マップ表示を設定するとこんな画面に

©ロボトミーソフトウェアINC.

セーラーサターンは主役になれるか？

美少女戦士 セーラームーンスーパーズ バリアスエモーション
セーラームーンSuperS
Various Emotion

キャラクタものの定番『セーラームーン』がついに登場。これでサターンも大衆ゲーム機の仲間入りか？

発売日	11月29日	CD枚数	1枚
発売元	エンジェル	複数プレイ	2人同時
開発元	エンジェル	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

アニメどおりの必殺技が使える2D対戦格闘

このゲームは、2D対戦型のオーソドックスな格闘アクションだ。

キャラクタの動きは、実際に人の動きを撮影し、その人型を2Dの絵に変形させる方法をとっている。そのため、キャラクタの動きは非常になめらかになっている。

ゲームは3つのモードで遊ぶことができ「れんしゅう」モードで必殺技を練習することもできる。この必殺技は、アニメで使われた技を同じような画面効果で表現している。アニメそっくりのハデな必殺技を、自分の手で繰り出せるというのが魅力だろう。

⇧2Dの格闘ものとしては基本的なシステム。必殺技は4種類ずつある

主役争奪戦

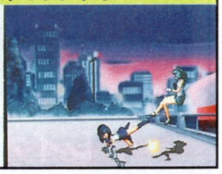
キャラクター人を選び、勝ち抜き戦をする

VS COM

コンピュータとのフリー対戦。1人用のモード

2人対戦プレイ

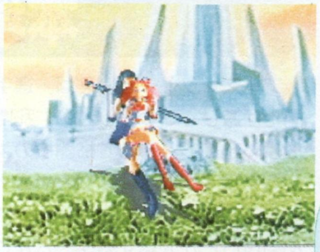
人間同士で戦うモード。同キャラ対戦も可能

れんしゅう

相手は動かないので、自由に技の練習ができる

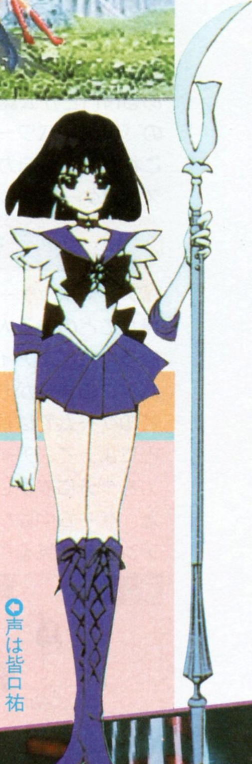
ひいきのキャラを強化して戦う

各キャラクタのパラメータは、与えられたポイント内で強化することができる。自分が得意とする部分を強化し一点集中でいくもよし、バランスよく配分してマルチキャラクタにしてもよい。

自分の好きなキャラクタを、最強のセーラー戦士にするのだ！


⇧通常技にもポイントを振り分けられるので利用しよう

⇨いくつかのパラメータにポイントを分散する。基本能力値は各キャラクタごとに違う



推奨キャラ セーラーサターン

テレビシリーズの『S』や『SS』では、終盤でしか変身しない。そのためセーラーサターンとしてよりも、土萠ほたるとしてのほうが印象的な彼女。

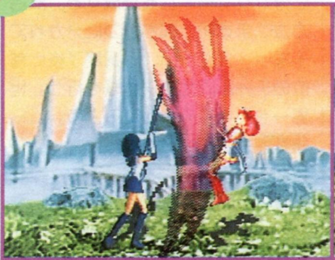
ゲームでも脇役になることが多く、パッケージに登場しなかったり、マニュアルで紹介さえされないこともあった。

このゲームでも『主役争奪戦』では選択不可能。対戦ではぜひ使ってあげようね。

本名：土萠(ともえ)ほたる

⇨声は皆口祐子。はかなげな口調がよい

セーラーサターンの華麗なる技の数々


デス・リボン・レボリューション
⇨⇩⬂パンチ

サイレンス・ウォール
⇨⬂⇩⬃⇦＋パンチ

プレス・クラッシャー
⇩⬂⇨＋パンチ

サイレンス・グレイブ・サプライズ
⇩⬃⇦⇩⬃⇦＋強パンチ

©武内直子／講談社／テレビ朝日／東映動画／ANGEL
※記事中のコマンドは、キャラが右向きのときのものです。

氷上の格闘技を余すことなく再現!!

NHLパワープレイ'96

氷上の格闘技と言われるハードなスポーツ、アイスホッケー。そのエキサイティングな試合の模様を、NHLの実在チームを使って完全再現！

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	ヴァージンインタラクティブエンタテインメント	複数プレイ	6人同時
開発元	Radical Entertainment	対応周辺機器	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	30・プレイデータ
ジャンル	アイスホッケー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(11月5日)

本場のアイスホッケーをプレイしよう

アイスホッケーといえば、選手同士が激しくぶつかり合い、乱闘もよく起こる、まるで格闘技のようなスポーツだ。アメリカやカナダのプロアイスホッケーリーグであるNHLが公認するゲームがこの『NHLパワープレイ'96』だ。これでキミも迫力ある本場のアイスホッケーを楽しめるはずだ。

プロの選手によるアイスホッケー

多彩なカメラアングル

アイスホッケーのテレビ中継を見たことのある人ならば分かると思うけれど、アイスホッケーではパックの移動がものすごく速い。このゲームでは視点が変化することによって、アイスホッケーの迫力を十分に表現しているのだ。また、ゲーム中はリプレイを好みのアングルで見ることも可能だ。

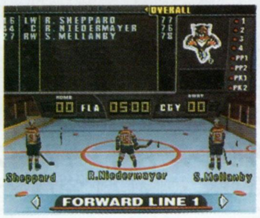
このようなアングルでもプレイできるのだ

さまざまなアングルでパックを追いかける

リプレイ機能も用意されている

すべて実在するチーム・選手

ゲームで登場するチームや選手は、NHLに実在するものばかりだ。さらにはオールスターチームや世界各国のナショナルチームもあるので、いろいろな組み合わせで対戦することもできる。



登場する選手はNHLに所属する選手ばかりだ

世界各国のナショナルチームでも戦えるのだ

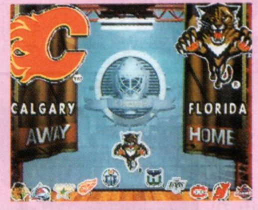
4種類のゲームモード

ゲームモードはエキシビション、シーズン、プレイオフ、世界選手権の4種類が用意されている。それぞれのモードで自分の操作するチームを決めて対戦しよう。どのモードでもNHLならではのプレイを見られるだろう。

これらのモードをプレイして迫力を味わおう

エキシビション

好きなチームを選んで1試合戦うモードだ。チームはNHL、オールスター、ナショナルチームのどのチームからでも選択できる。このモードでは1人でコンピュータ相手に戦うだけでなく、最大6人までの同時プレイも楽しめるのだ。



一試合だけ戦う。好きなチーム同士で対戦

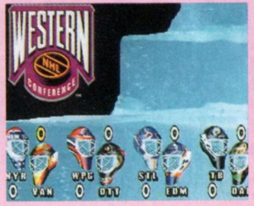
シーズン

NHLの1年間のシーズンを戦っていくモードだ。勝ち負けだけでなく、引き分けや選手の負傷などが、実際のシーズンのように起こるようになっている。好成績でレギュラーシーズンを終えると、プレイオフへと進むことができる。

NHLのシーズンを戦うモードなのだ

プレイオフ

シーズン戦を省略して、プレイオフのみを戦っていくモードだ。自分でチームを選ぶと、対戦相手は毎回コンピュータがランダムで選択して決定する。プレイオフを勝ち抜くと、栄光のスタンレーカップを手にすることができるのだ。



シーズンの中のプレイオフのみを楽しめる

世界選手権

各国代表チーム同士による対戦をするモードだ。選手が各自の出身国に分かれてチームを編成する。試合方法はまず16カ国が2つに分かれて予選リーグを行い、予選終了後に首位のチーム同士で決勝戦を行う。世界一を目指して戦ってみよう。

世界各国のチームで世界一を目指すのだ

©Virgin Interactive Entertaiment／RADICAL ENTERTAINMENT／NHL PA／Virgin Enterprises

最新版はトレードも可能になった!!

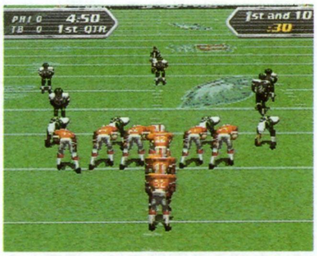
NFLクォーターバッククラブ'97

すべて実在のチームや選手でプレイできる『NFLクォーターバッククラブ'96』の最新版だ。キミのクォーターバックで勝利を目指そう！

発売日	11月22日	CD枚数	1枚
発売元	アクレイムジャパン	複数プレイ	12人同時
開発元	イグアナ	対応周辺機器	マルチターミナル6
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	3・プレイデータ
ジャンル	アメリカンフットボール	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

最新データを満載してさらにパワーアップして登場!!

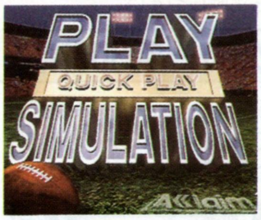
アメリカで最も人気のあるスポーツといえばアメリカンフットボールだ。そのプロリーグであるNFLが今年も9月に開幕し、来年1月のスーパーボウルに向けて激しい戦いを続けている。この'96年度の最新データで戦えるアメフトゲームがこの『NFLクォーターバッククラブ'97』なのだ。



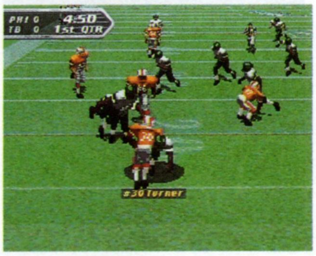
↑アメフトが気軽に楽しめるのだ

8種類のカメラビューで見る

このゲームではなんと8種類ものカメラアングルを選択することができる。自分の好みのアングルでプレイしてみよう。さらにゲームの視野も自由に変更できるようになっている。いろいろな角度から試合をプレイしたり研究しよう。



↑まずはオプションの画面で選択するのだ



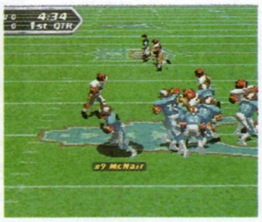
↑標準的なアングルでプレイする

↑いろいろなアングルを試そう

最大で12人までプレイできる

もちろんこの『NFLクォーターバッククラブ'97』では、コンピュータとの対戦だけでなく、人間同士の対戦も可能だけれど、なんと最大で12人までプレイできるのだ。アメフト好きの人がたくさん集まったら、このゲームでワイワイと楽しめるぞ。

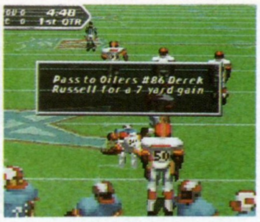
↑マルチターミナル6を2つ使用して12人対戦に



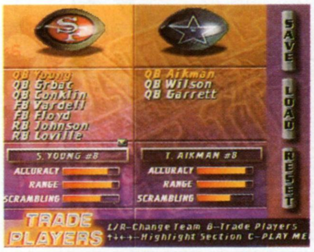
↑大人数でワイワイプレイするのも楽しいぞ

トレードでオリジナルチームも作成できる

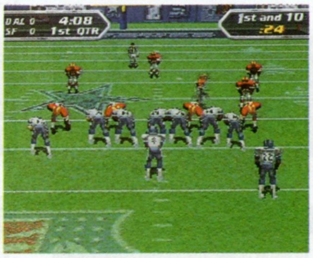
今回の『NFLクォーターバッククラブ'97』では、'96年度の最新データが満載されている。さらにチーム間でのトレードも可能になり、自分好みのドリームチームを作成することもできるようになったのだ。現実には不可能なメンバーのチームで戦ってみよう。



↑ゲームに登場する選手はもちろん実名だぞ



↑この選手をトレードしてしまおう

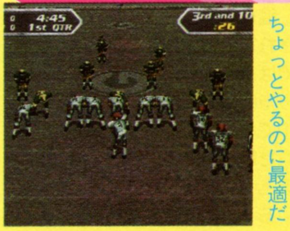


↑自分の好きな選手ばかりを集めて最強のチームを作り上げたのだ

多彩なゲームモード

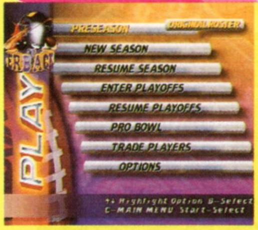
ゲームモードはたくさんの種類があり、飽きることなく楽しむことができる。おおまかに分けるとクイックプレイ、NFLプレイ、シミュレーションの3種類があり、このうちNFLプレイではプレシーズン、シーズン、プレイオフ、プロボウルなどが楽しめるようになっている。

クイックプレイ



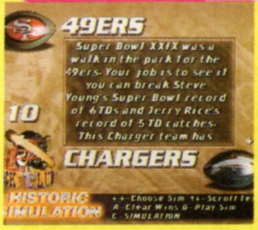
↑すぐに遊べるモード。ちょっとやるのに最適だ

NFLプレイ



↑NFLのカレンダーにあるような試合ができる

シミュレーション



↑アメフト界の歴史的なゲームに参加できるのだ

©National football League／Players／Sam Stone/NFL Photos／Acclaim Entertainment

最新定跡に対応した将棋ソフトが登場！

最新の定跡に対応した対局だけではなく、詰将棋などの問題もある。いろいろな将棋を楽しんでみよう。

発売日	11月29日	CD枚数	1枚
発売元	毎日コミュニケーションズ	複数プレイ	2人同時
開発元	ログ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	123・プレイデータ
ジャンル	将棋	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

強くなるための研究ができる機能が充実!!

基本的な対局部分では、コンピュータのレベルが5段階にわかれている。そのため初心者から上級者まで、相応の実力で勝負ができる。ほかにも、手軽に楽しむための10秒将棋や、2枚落ちのハンデありの対局も可能だ。

盤と駒は、それぞれ2種類ずつ用意されている

棋譜再現モードで感想戦ができる

直前の対局の棋譜を再現しての反省や、途中からのやり直しができる。そのため相手のレベル変更や、相手方を自分で操るなどして、勝敗のポイントの研究も行えるのだ。

残念ながらコンピュータに敗北してしまった

過ちを見つけたうえで、やり直し。今度は勝ちだ

勝敗を分けた局面まで戻して、敗因を考える

終盤 寄せの研究

本来は詰将棋を作るときの機能だが、再現モードのときの「詰めを解く」を使って、寄せの研究をすることができる。終盤に、連続王手で勝てるかどうかをチェックして、寄せの感覚を強化しよう。

相手を詰ますことができそうだが…

詰むことが判明した

実力をアップする強力問題集！

詰将棋と次の一手の実力養成問題も収録されている。初級者向けの問題から上級者向けの問題まで用意されているので、順番にすべてを解いていけば、自然と実力を伸ばすことができるだろう。また、見て楽しむ曲詰も、鑑賞用に用意されているぞ。

詰将棋300問

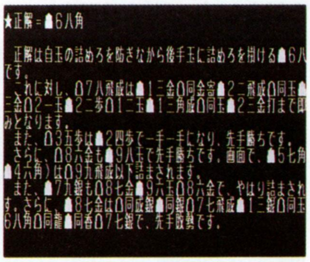
将棋専門誌「週刊将棋」編集部が厳選した詰将棋は、1手詰めから15手詰めまで、300問用意されている。失敗したときの待ったの機能があることも便利だ。また9手詰めを超える問題では、初手から数手までの指し手をヒントとして教えてくれる。そのため、上級問題にも挑戦しやすい。

解答を見ることはできない。詰ますことができるまで何度でも挑戦だ

次の一手300問

詰将棋同様に厳選された次の一手が300問用意されている。解答にはその後の展開も解説されていて、研究にも最適だ。収録されている300問は、実際の対局で対面するような実戦形の問題ばかり。終盤を中心に集められているのだ。

設問ごとに与えられるヒントも参考にして、難問を解いていこう



正解手のあとの展開から、間違ったときの結果まで教えてくれる

ちょっと変わった詰将棋 鑑賞曲詰150局

鑑賞用として、曲詰が150局収録されている。この曲詰とは、実戦ではあまり考えられないような詰み方になる詰将棋のことだ。その中でも、詰め終わった盤上に残された駒が、文字や図形を描いているという問題ばかりが集められているぞ。

駒の配列に注目。「百」の文字が浮かんでいる

©MAINICHI COMMUNICATIONS／LOG CORPORATION

グラフィックの追加などサターン版はパワーアップ！

月下の棋士 —王竜戦—

発売日	11月22日	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	2人同時
開発元	バンプレ企画	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	82・プレイデータ
ジャンル	将棋	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

同名の将棋マンガを原作にした将棋ソフトがサターンに登場。キャラクタ性を重視した演出が特徴的なゲームなのだ。

原作の雰囲気を楽しみつつ真剣勝負！

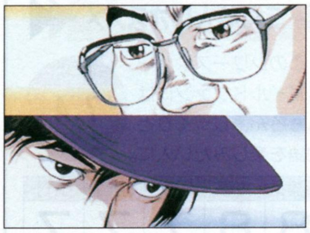
現在「週刊ビッグコミックスピリッツ（小学館刊）」に連載中の「月下の棋士」を題材とした将棋ゲーム。キャラクタ同士の対局中の対話などに原作の雰囲気が再現されているので、賑やかで楽しい対局をすることができるだろう。

⬆対局の前には、キャラクタ同士の対話が挿入される

最強の棋士を決める「王竜戦」

原作で開催された、最強の棋士を決める将棋大会「王竜戦」を題材にしたストーリーモードがメイン。プレイヤーは主人公の氷室将介となり、9人の個性的な対戦相手に勝ち抜かなければならない。対局中には、王手や勝敗を左右しかねない妙手を指したときに、キャラクタのアップの画面に切り替わり、原作同様のやりとりが繰り広げられるのだ。

⬆対局中でもキャラクタの表情が見られる。指し筋は本格的だぞ

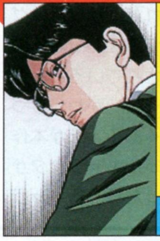


⬆対局中に挿入される対話画面。2人のあいだを言葉が飛び交う

対戦相手9人の指し筋

1回戦	関崎勉	得意手●なし
2回戦	村森聖	得意手●向飛車
3回戦	鈴本永吉	得意手●居飛車
4回戦	幸田真澄	得意手●三間飛車
5回戦	武者小路和清	得意手●居飛車
6回戦	山和岬	得意手●中飛車
7回戦	刈田升三	得意手●向飛車
準決勝	大原巌	得意手●四間飛車

ついに最大のライバルが登場！



決勝 滝川幸司 名人

得意手●居飛車

強力なライバルたちとのフリー対戦！

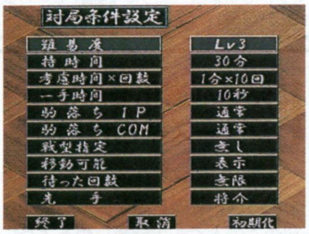
プレイステーション版では、主人公と滝川幸司の2人の対局であったが、サターン版では、「王竜戦」に登場したキャラクタ全員と対局できる。10枚の駒落ちや陣形選択、レベル設定などという実力や得手不得手に応じた対局や、プレイヤー2人での対局も可能だ。

⬆総勢10人の中から、キャラクタを選択することができる

⬆原作で、将介に多大な影響を与えている2人の対決も実現する

練習対局 じっちゃんと戦って強くなれ！

氷室の育ての親、御神三吉と練習対局するモード。フリー対戦同様の対局設定、そして待ったも可能。そのほか、困ったときにコンピュータが次の一手を指してくれる、ヘルプ機能も付いている。

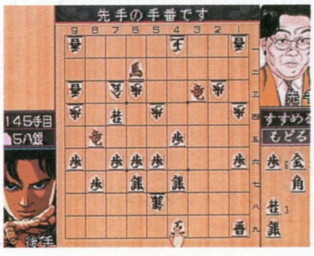


⬆持ち時間や手番など、基本的なことも選択できるようになっている

⬆じっちゃんの10枚落ち。将棋を覚えたての人も気軽にプレイしよう

名局をいつでも再現できる！

対局後に棋譜をセーブしておけば、「定跡などない編」で再現して見ることができる。名対局を記念に残しておいたり、感想戦を行うためにも、セーブ機能を活用しよう。このセーブ機能は、3つの対局モードすべてに対応している。



⬆9局までセーブできるので、「王竜戦」の全記録も残せる

©能條純一／小学館／バンプレ企画／BANPRESTO

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト NOW ON SALE!! Impression!! インプレッション

今号からは年末商戦向けのタイトルが登場。なかでも注目株は『バーチャコップ2』に『バーチャロン』。モデル2基板をフル活用したこの2作がサターン上でどのように生まれ変わるのか、業務用ファンは見逃せないぞ。

11月22日〜11月29日 発売予定ソフト

レビューアー紹介

人の趣味嗜好は十人十色。もちろんここで紹介するレビューアーたちにもそれは当てはまる。各レビューアーが記入したプロフィールとレビュー文を見比べて、サターンソフト購入の参考にしてもらいたい。

対象ソフトのオ・キ・テ

レビュー対象ソフトは、本誌前号のレビューで取り扱っていない11月15日以前に発売されたソフト、ならびに11月22日〜29日発売の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていない場合がある。また、ゲーム性の低いソフトは、点数評価を控え、ひとくち解説のみとした。

レビューアー名	ここには、各レビューアーたちが、今どんなゲームにハマっているか、一番好きなゲームジャンルは何か、といったことが書かれているぞ。	寺崎宏之	前号に引き続き、忙しくてニフティに顔をだせない。今日も疲れた頭を癒すため『サクラ』を明け方までプレイ。そして、また疲れが溜まる…。	伊藤博充	少年マガジンの愛読者ゆえ、PS版『はじめの一歩』『金田一少年〜』は絶対買う！ あとは『マラソンマン』『Dr.ノグチ』のゲーム化を超希望。	菅野まりえ	MSXで遊んだ覚えのある『フラッピー』がサターンに登場!? ということは『ナイトロアー』とか『王家の谷』ももしかしてでるのかなあ。	田村雅	『タワードリーム』を楽しみ、「そうだよ」と「誘惑」を鑑賞、「beauty and harmony」で感動する昨今。つくづく同じ時を過ごせるのを幸せに思う。
相沢浩仁	本誌編集長。ゲームは日本が世界に誇る文化であると考える、ゲーム文化信奉者。コレクター癖があり、どんなゲームでも愛して（?）しまう。	西村俊行	ウインドウズ版『時を超えた手紙』と『黄金の羅針盤』を購入。やっぱり推理ものADVは楽しいね。ということで今号のオススメは『神宮寺』。	牛山雅彦	最近片桐を捨てて、コアラや隣人に転んでいる人が多い。海を、プラネタリウムを、バレンタインを、あの告白シーンを忘れてしまったのか…。	志村武司	今回レビューで将棋をたくさん指せて幸せだった。ちなみに好きな戦法は、「飛車先不突矢倉」と「居飛車穴熊」という持久戦派だ。	藤岡英之	好きなジャンルはSLGとRPG。反射神経が命のアクションは大の苦手。今一番プレイしたいのは伝説のパソコン版RPG『ムーンストーン』。
加藤政樹	前号に引き続き、またまた菊花賞をゲット！ PS版『ダビスタ』の画面写真を見て涙。サターン版はどうなっているのかと思う今日この頃。	山口康弘	やっと『サクラ大戦』をプレイ。時間を忘れて久々に楽しめた私の中の久々のヒット作。お気に入りキャラは売店の椿ちゃん…って僕って変かな?	生形勝喜	遅ればせながら『サクラ大戦』をクリア。シナリオもさることながら、こだわりのある音楽に感動。いろんなジャンルに挑戦する姿勢に脱帽した。	田中雅邦	『モータルコンバット』から『ときメモ』まで、ジャンルにはこだわらないプレイスタイル。最近のお気に入りは、ナムコの『ダンシングアイ』	古屋陽一	周囲を冷たくさせるダジャレを得意とするオヤジ編集部員。昔、本気で作家を志望していたため、ゲームのストーリーについては一家言あるとか。
福永ひさし	ついにスーパー32Xを購入。流行や商戦略に捕らわれず、真にゲーム性の高いソフトを求めている。近頃はパソコン版の『COMIX ZONE』夢中。	井口淳也	メガドライブソフトを全タイトル所有しているセガ人。もっぱらサターンよりもジェネシスソフトを秋葉原へ漁りに行く今日この頃。	片井美樹雄	ゲーム成績表に3回載ったこともある「サタFAN」の元読者。ただのゲーム好きも、立場が変るといろいろと大変だなあと思う今日この頃。	谷口一成	対戦格闘ゲーム（特に2D）が得意な新人。最近は昔のような連勝記録が出ないので、他人のプレイを見て感心している。現在『VF3』を練習中。	安田達也	『サクラ大戦』に没頭しすぎて、未だ部屋探しが決まらず、かなり焦り気味。「下北沢に2DKで6万円」というワガママぶりで不動産屋を幻惑中。

探偵神宮寺三郎 未完のルポ

かすみとまなみという美人姉妹が経営している落ち着いたバーだ。

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／データイースト ●開発元／データイースト ●価格(税別)／5800円
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／53・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

ハードボイルドタッチのアドベンチャーゲーム。 （P166で紹介）

見事な進化を遂げたシリーズ第5作目

6年ぶりのシリーズ第5作目であるが、今までのファンはもちろん、初めての人でも十分楽しめるようになっている。ゲームはコマンド方式なので、総当たりで選択をしていけば、よほどのことがない限り、展開に困ることはない。なによりもたまらないのはそのストーリー。人種差別や環境問題といった現代の社会問題にメスを入れ、いくつもの事件が複雑に絡み合っていく展開は、よくできたハードボイルド小説を読んでいるよう。ダーツやトランプなどのミニゲームも織り込まれて、サービスも満点。コンスタントなシリーズ化を期待する。（古屋）

新たなるシステム「ザッピング」がポイント

シリーズ第5作目ともなると、さすがに基本的なシステムは良くまとまっている。『神宮寺三郎』シリーズのファンにはおなじみの「タバコ吸う」で頭がさえるのも健在だ。今回から新しく採用された「ザッピングシステム」。このシステムは、海外のゲームなどで採用されていることが多いのだが、ストーリーがわかりづらくなる場合がよくある。だが本作では、選択しなかったキャラクタからのフォローが入ったり、各キャラクタが所有している手帳に事件の筋が記してあることで、ストーリーの流れを把握しやすいように作られているのも良いところ。（田中）

その他の意見

●尾行モードがなんかさみしい。
●神宮寺が29歳には見えない。

こんな人にオススメ

このシリーズやハードボイルドファンにはもちろん、じっくりと物語を楽しみたい人に。

平均 7.4 ポイント

編集長	古屋	田中	山口	田村
8	8	7	7	7

©DATA EAST

大運動会

●発売日／12月13日発売予定 ●発売元／インクリ
●開発元／AICスピリッツ
●価格（税別）／5800円 ●対象年齢／全年齢
●ジャンル／シミュレーション
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／6・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

世界一のアスリートを目指す育成シミュレーション。 （P162で紹介）

かわいい教え子に手を出したくなる!?

ゲームの内容自体は、訓練内容を選択してパラメータを上げていく、というオーソドックスな育成シミュレーションなのだが、秀逸なのは、そのビジュアルの見せ方。ムービーや1枚絵を上手に盛り込み、育成シミュレーションにありがちな単調さを感じさせないようにしている。シミュレーションとしての難易度も抑えられていて、2～3回のプレイでグットエンディングにたどりつけるバランスも悪くない。また、多少無理やりではあるが、教官と生徒の恋愛に話を持ちこむのも感情移入という点ではいい効果になっている。ただ、訓練内容がふえたとき、アイコンの選択するのに多少の煩わしさを感じたので、ダイレクトに選択できるようにしてほしかった。（片井）

平坦なストーリーだが体操服姿のギャルは◎

全体的に淡白な印象を受ける。ストーリーと目的は分かるのだが、そこに到達するまでの盛り上がりに欠けるのだ。それは、せっかくのライバルたちとの絡みが少なかったり、脈絡なく起こるイベントのせいかもしれない。そのため、パラメータを上げる作業が機械的になりがちだ。マンツーマンの指導ということで、この手の育成ゲームに慣れた人にとっては少し物足りないかもしれないが、その分難易度が低いので、育成ゲーム初心者にはいいかも。（山口）

その他の意見

●声優さんがかなりハマってる。
●ライバルの存在が結構薄い。

こんな人にオススメ

苦労せずにセクシーショットを見たい人に。簡単なギャルゲーをお望みの貴兄もどうぞ。

平均 7.0 ポイント

編集長	片井	山口	藤岡	牛山
8	7	7	6	7

太閤立志伝II

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／光栄 ●開発元／光栄
●価格（税別）／7800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／456・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

パソコンから移植されたシミュレーションRPG。 （P164で紹介）

戦国ファンなら買いの一本

パソコンからの移植作。画面が3Dポリゴンでの表示になったことと、合戦のシーンで部隊数が減った代わりに陣形が追加された以外は、基本的にパソコン版と同じだ。これまでの歴史シミュレーションのように、大名として戦国の世に介入するのではなく、一介の足軽頭という身分から成り上がっていくので下克上というものをより強く感じることができた。なんの関係もない一介の足軽頭だったのが出世していくにつれて歴史的な大事件に自分が巻き込まれていく。そんなときに自分が大物になったことを実感させてくれて何とも気持ちいい。ゲームというものはビジュアルが派手でなくても、システムさえしっかりしていれば十分に楽しめる。つくづくそう感じさせてくれる1本だ。（藤岡）

秀吉が主人公のRPGとしてとらえると…

ポリゴンの秀吉が、走り、戦い、商売して偉くなる。というおじさんたちの夢、立身出世が楽しめるこのゲーム。一騎討ちにアクション性を持たせたり、秀吉にHPがあったりと、ここまで歴史上の人物を身近に感じさせるゲームは今まで無かったように思う。そういった意味で、光栄のゲームを毛嫌いしている人でも、RPGとしてこのゲームを楽しめる。なんにせよ、戦国ものの間口を広げていることは称賛に値する。（片井）

その他の意見

●マップ画面で移動をするときの速度が遅すぎる。

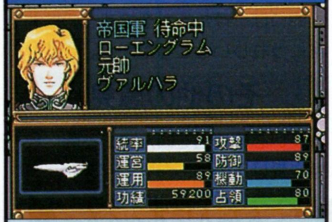
こんな人にオススメ

従来の歴史シミュレーションに食傷気味の人。底辺から成り上がるのが好きな人へ。

平均 7.2 ポイント

編集長	藤岡	片井	井口	田村
8	8	7	7	6

銀河英雄伝説



●発売日／12月6日発売予定 ●発売元／徳間書店
●開発元／マイクロビジョン
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／185・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

田中芳樹原作の同名小説をシミュレーションゲーム化。 （P16で紹介）

論理的なシステムだが理解するまでが大変

戦闘はリアルタイムに進行するのだが、原作を知っていれば、なるほどとうなずける部分もある。艦隊戦の基本は移動であり、敵の動きに合わせて有利な位置を確保しなければならない。また、状況に応じて陣形を変えたり、別働隊を組織して遊撃させたりと、柔軟な戦法が取れる。しかし、これはけっこう分かりにくいシステムだ。また、1日の戦闘が終了するまでには、10分程度の時間を要する。なにしろリアルタイムなので、その間集中力を維持するのはけっこう疲れるのだ。艦隊司令官の能力や艦隊を構成する艦種の配分など、難解な点も多い。システムを理解するまでが大変だろう。（福永）

キャラか艦隊戦かで評価も変ってくる

原作の出来事を再現しているが、メインは戦艦同士の艦隊戦と思っていい。そのため、キャラの魅力を生かしきれていないのは少々残念。そのかわり、艦隊戦はなかなかの迫力だ。司令官によって変わる艦隊の能力や個性的な艦隊の運用などは、原作を知っている人なら、より楽しむことができるだろう。圧巻なのは、数万隻に及ぶ戦艦同士のぶつかり合い。これぞ艦隊戦／ と思わせる迫力。原作のファンにとってはキャラの扱いに物足りない部分もあるとは思うが、シミュレーションとしては正解だと思う。（ヤン好きの山口）

その他の意見

● キャラクタが何も喋らないのはちょっとさみしいかな。

こんな人にオススメ

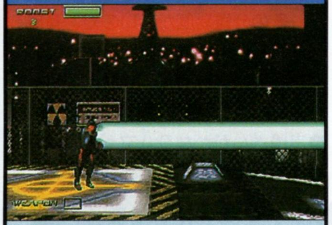
オープニングムービーだけのために買っても損なし。銀英伝の世界に浸れれば楽しめる。

平均 6.8 ポイント

編集長	福永	山口	田村	生形
8	6	8	6	6

©AIC／iPC・KOEI・田中芳樹／TKVW／徳間書店／Micro Vision メカニックCG監修・メカニックコンセプト 加藤直之

IRON MAN/XO



●発売日／11月22日発売予定
●発売元／アクレイムジャパン
●開発元／リアルタイム
●価格(税別)／5800円　●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／なし
●コンティニュー等／パスワードコンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

アメコミヒーローが活躍するアクションゲーム。(P177で紹介)

多彩な攻撃方法はいい　今一つとっつきにくい

アメリカの人気コミックヒーローを使用しているが、選択できるキャラクタが2人しかいないので少々物足りない感じがする。個人的にはスパイダーマンやX-MENといったキャラクタもまとめて登場したソフトにした方が良かったのではないかと思う。また画面上の色が全体的に暗く、キャラクタが小さいため敵の攻撃が見にくくなってしまうのは困りものだ。しかしプレイヤーの攻撃種類が多く、ボタンひとつで必殺技が出せるので初心者でもとっつきやすい。ダッシュ攻撃からの空中コンボ（?）や空中ホバーリングに慣れるとますます楽しくなるぞ。気になるCDの読み込み時間が意外に長かったのは残念。（谷口）

1人で遊ぶより　友達といっしょに

ところどころにカッコイイ演出があるので、アメコミファンがコレクションとして買うのにはオススメ。キャラクタが小さいので、今一つ迫力に欠けるが、バックに流れるハードロックで気分が盛り上がる。また、キャラクタがもっているアクションは多彩だ。ただ、飛び道具系の攻撃を持っているのでパンチやキックによる攻撃にあまり意味がなくなってしまうのは残念だが。とはいえキャラのポージングはおもしろく、友達同士で遊ぶ分には、かなり場が盛り上がりそうだ。（菅野）

その他の意見

●パスワードよりプレイデータをセーブできる方がよかった。

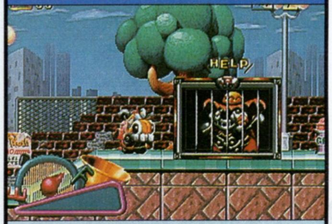
こんな人にオススメ

アクションが好きな人や初心者はもちろん、アメコミファンの方は絶対にオススメの1作。

平均 5.8 ポイント

編集長	谷口	菅野	伊藤	寺崎
7	6	7	6	3

TRYRUSH DEPPY (トライラッシュ・デッピー)



●発売日／11月29日発売予定　●発売元／日本クリエイト　●開発元／日本クリエイト
●価格／5800円
●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器／
●バックアップメモリー／7・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

レースをテーマにした車が主人公のアクションゲーム。(P174で紹介)

キャラの表情の変化は　見ていて飽きない

ゲーム自体は横スクロールのアクションゲーム。操作はジャンプとダッシュアタックのみと、シンプルで非常にとっつきやすく、初心者でも楽しむことができる。しかし、少々操作性が悪いように感じられた。特にジャンプの落下中に違和感があり、敵を踏みつけづらい。また、ダッシュアタックを使用したときのガソリンの減り具合も納得いかない。そのため、ボス戦では敵の攻撃よりもガス欠のほうがよっぽど恐い。だが、ミニゲームや、ボーナステージが適度に用意されていて、飽きさせない作りなのはうれしい。（井口）

長く遊んでもらいたい　気持ちはわかるが…

基本的なキャラクタの動きは、もったりとしている。すばやく動こうと、ダッシュをすればガスがみるみるうちに減っていき、ガス欠に…。とてもではないが、スピーディなゲーム展開には程遠い。ボス戦も、ダッシュメーターを最高レベルまであげて、ぶつかるという方法に気づかなければ、えんえん10分くらい戦わされる可能性もある。とにもかくにもプレイヤーのストレスとなる要素が多いのだ。取った行動により、後の展開が変化するドラマシステムを採用するなど、何回もゲームを楽しんでもらいたいという製作者側の配慮はうれしいのだが。（西村）

その他の意見

●日本人離れしたキャラクタのデザインは個性的で良い。
●キャラパターンは意外と多い。

こんな人にオススメ

アクション好きな人はもちろん、アクション初心者の人にもオススメ。

平均 5.4 ポイント

編集長	井口	西村	谷口	牛山
6	6	4	6	5

美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／エンジェル　●開発元／エンジェル
●価格／5800円　●対象年齢／全年齢
●ジャンル／格闘アクション　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリ／なし
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

『セーラームーン』のキャラを用いた格闘アクション。(P179で紹介)

ファンならこれで　満足するのか?

セーラームーンというせっかくの題材を制作者が活かせなかったという感が強い。技入力時の反応の鈍さなどによる操作性の悪さと、キャラの動きの不自然さ、そして超必殺技の凶悪さによるバランスの崩壊は、格ゲーとしては致命的に思える。これが爽快感まで削いでいるのでは?キャラゲーとしては、アニメと同じ声優がしゃべり、アニメと同じ必殺技で闘い、さらにサターンだけでしか見られないアニメも収録とくれば即購入の人もいるだろうか。ただ戦闘の前後に挿入される会話デモは少々物足りず、ボリュームとセーラームーンらしいハチメチャさが欲しかった。最後にあのCGムービー。キャラに馴染みの薄い人にはおもしろいかもしれないが、逆に思い入れのあるファンにとっては、イメージを損なうだけでは?（牛山）

満を持してほたる登場　しかしその内容は…?

格闘ゲームとして見た場合、バランスの悪さ、単調な展開、強すぎる必殺技など、あまり関心できない完成度である。セーラー戦士を使うのだから、セーラームーンらしい思い切った演出などで、他の格闘ゲームとの差別化をしてほしかった。格闘ゲームとしてもキャラゲーとしても、煮え切らない内容なのが残念だ。個人的には、ほたるが登場するのは非常にうれしいところだが…。（山口）

その他の意見

●長い必殺技名を叫んでいる間に攻撃を受けるのは、かなりマヌケ。

こんな人にオススメ

セーラームーングッズ収集家、または「ほたるちゃんが出ていればいいや」という人に。

平均 4.2 ポイント

編集長	牛山	山口	西村	菅野
5	3	4	5	4

©Marrel Characters X-O Manowar™／Acclaim Comic／Acclaim Entertainment・日本クリエイト・武内直子／講談社／テレビ朝日／東映動画／ANGEL

電脳戦機バーチャロン

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●価格／5800円
●ジャンル／3Dアクション
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器／ツインスティック
●バックアップメモリー／11・ハイスコア
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

業務用で人気爆発の3Dアクションがついに発売。 （P26で紹介）

ツボを押さえた移植でゲーム性を完全に再現

画面の解像度を落とす、キャラの動きのコマ数を減らすなど、表面的な変更が多いサターン版だが、プレイ感覚は業務用そのまま。敵との距離や位置関係を考えて戦術を組み立てる楽しさや、絶妙に調整された対戦バランスなどは健在で、業務用で得た知識を流用することも可能。見た目にこだわらず、ゲームそのものを見つめれば、サターン版が『バーチャロン』本来の面白さを失っていないことがわかる。唯一残念なところは、画面分割対戦に視界の狭さが祟り、敵キャラを見失いやすいことくらい。懸念されたパッドとの相性も悪くなく、むしろやりやすいほど。業務用の2本レバーに馴染めなかった人も、この機会にプレイしてみることをオススメする。（伊藤）

スペックの差を乗り越えた移植に拍手

業務用ですらMODEL2基板の性能限界近くまで使っているというのに、サターン版は本当によくやったと言ってもいいだろう。少なくともゲーム性に関してはほぼ業務用と同じクオリティを維持しているし、細かいテクニックなどもこだわりを持って再現されている。パッドでの操作性も結局は慣れの問題。あの鋭角なバーチャロイドのフォルムの美しさが損なわれているのはやや残念だが、それを除いても間違いなく良質の移植作。（寺崎）

その他の意見

●バンク（傾斜）がある4、5面でのみ、一瞬だけ表示が重くなることも。

こんな人にオススメ

業務用からのファンならツインスティックと一緒に。初心者はまずパッドで慣れよう？

平均 8.2 ポイント

編集長	伊藤	寺崎	加藤	西村
9	7	9	8	8

バトルバ

●発売日／11月29日発売予定 ●発売元／日本ビクター ●開発元／エインシャント
●価格(税別)／6800円 ●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／6人同時 ●対応周辺機器等／マルチターミナル6、レーシングコントローラー
●バックアップメモリー／16・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

武装した車同士のバトルアクションゲーム。 （P176で紹介）

単純なシステムだけに対戦はかなり熱い

ストーリーモードをひと通りクリアするも、なんか物足りない。敵が変わっても、倒し方自体は変わらないので、プレイが作業っぽくなってしまっているせいだと判明。それならばと、人を集めて対戦を開始した。結論、このゲームは対戦でその真価を発揮する。とにかく対戦が燃えるのだ。変に慣性のつく機体の動きも、操作性が悪いといえばそれまでだが、対戦だと動きを先読みしてショットを置く、というような駆け引きの要素として、充分機能している。派手さはあまりないが、友達同士で熱いバトルをするにはもってこいの1本ではないだろうか。（片井）

慣性の要素をつけた機体の動きは癖がある

3D視点の映像を見おろし画面にしたような感じのゲーム。コンセプト自体は、ありがちな気がするが悪くはない。しかし、機体の挙動が気になる。移動時の慣性が強いため、思うように止まれないのがネック。慣れないうちはアイテムすらまともに拾えない。その割には射撃判定がシビアなので、結局ホーミング性能の高い武器の撃ち合いか、接近戦でぶつかりあう消耗戦のどちらかになりがち。特に移動速度の遅い機体同士だと、おたがいの攻撃がまったく避けられないなんてことも。走る、止まるのメリハリがしっかりしていればもっと楽しめたかも…。（田中）

その他の意見

●武器の種類が豊富で、使い分けるのがおもしろい

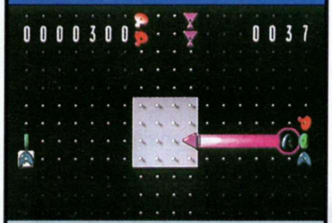
こんな人にオススメ

「マルチターミナル6」を持っていて、ゲーム友達を集められる人にオススメ。

平均 6.2 ポイント

編集長	片井	田中	伊藤	西村
7	6	5	7	6

ズープ



●発売日／11月29日発売予定 ●発売元／メディアクエスト ●開発元／メディアクエスト
●価格(税別)／4800円 ●ジャンル／パズル
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／なし
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したロムの完成度／100%

反射神経と先読み重視のパズルゲーム。 （No.22 P190で紹介）

ルールは簡単だがパズルの奥深さはない

単純なパズルゲーム。四方から出てくる敵と自機の色を合わせ、敵を撃って消していくというルール。思考力はあまり要求されず、どちらかといえば反射神経が必要とされる。結構ハマれることはハマれるのだが、いかんせんパズルとしての奥深さがないため、飽きるのも早い。モードの少なさもそれを手伝っている。画面の描写も、いろんなパターンが用意されているのだが、根本的な作りが古いため、どうもぱっとしない。『ぷよぷよ』のようなやりこむゲームではないが、ちょっとした気晴らし目的のゲームといえる。（田村）

独創性は評価できるが不親切さが目立つ

パズルといっても最近なじみのシステムとは、見た目からしてだいぶ違うため、最初はかなり違和感を覚える。しかし、敵の消し方のシステムや、引き付けて連続消しを狙うコツなどが分かってくると、かなりハマれる内容だ。ただし、先へ進んでも変わり映えしない画面と、ひたすら消すだけという根本的なゲーム性の乏しさが、大きなマイナス要素になっているとも思える。それに加えて、プレイモードが2つあるのはいいとしても、コンフィグすらないというのは、今時さすがに不親切、という気がしてならない。（寺崎）

その他の意見

●何というか、いかにも海外ゲー。
●終わりが見えないのは辛い。
●キャラが味けなく終わりの見えない内容はツライ。

こんな人にオススメ

単純作業が苦にならない人（笑）。独特の味を持ったゲームに目がない人などに。

平均 5.0 ポイント

編集長	田村	寺崎	志村	谷口
6	5	5	5	4

SEGA・Viacom International／Hookstone・VICTOR COMPANY OF JAPAN／ANCIENT

戦国ブレード

●発売日／11月22日発売予定
●発売元／アトラス　開発元／彩京
●価格（税別）6800円
●ジャンル／シューティング　●対象年齢／全年齢
●CD枚数／2枚　●複数プレイ2人同時
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／8・ハイスコア
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

業務用から移植したシューティングゲーム。 （P168で紹介）

そつない作りだが新鮮さもない

'93年に発売された『戦国エース』の続編で業務用からの移植作だがサターン版をプレイしてみて気になったことは、ゲームシステムの古くささ。基本的に横スクロールで展開するステージはちょっと単調。強制的に上下にスクロールなどもするのだが、それだけでは物足りない感じ。ショットの種類も通常、ボム、オプションと定番で真新しさがない。しかし、ゲームの作り込みはさすが彩京といった感じだ。オプションは初心者から上級者まで対応してるし、画面半分を覆いつくすボスキャラのかっこよさにしびれる。個人的には、付録CD-ROMにはいってる『戦国エース』のアインによる、ハイテンションな占いが好き。（生形）

キャラにゲームに、マルチに楽しめる秀作

シューティングゲームとしては彩京らしい堅実な作りだが、その堅実さが逆に地味さを助長しているようにも思える。ステージごとのプレイ時間が短くあっという間に終わってしまうのは何となく物足りないが、このへんは人により意見が分かれるところかも。一方『ガンバード』にもあった、ファン参加コーナーを始めとしたおまけの充実はかなりおいしい。キャラと世界観のノリを踏まえた上での、作り手のこういう遊び心は非常に好感が持てる。（寺崎）

その他の意見

●サウンドとグラフィックがとにかくカッコイイ。
●難易度設定が親切でよい。

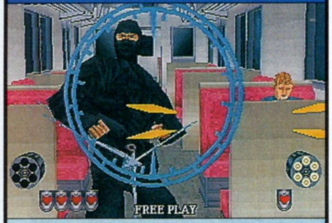
こんな人にオススメ

業務用でハマッた人。ちょっと変わった世界観のシューティングをやりたい人。

平均 7.0 ポイント

編集長	生形	寺崎	伊藤	山口
7	8	6	7	7

バーチャコップ2



●発売日／11月22日発売予定　●発売元／セガ
●開発元／セガ（AM2研）　●価格（税別）／5800円
●ジャンル／3Dシューティング
●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／バーチャガン、シャトルマウス
●バックアップメモリー／10・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

昨年リリースされた『バーチャコップ』の第2弾。 （P32で紹介）

単純にして爽快迫力の銃撃戦！

画面内に飛び出してくる人影。武器をもっている奴らを撃ち倒して、それ以外の人は撃ってはいけない。前作同様に、それだけのルールでしかない単純なゲーム。しかし、ターゲットを撃てば派手なヒットマークが現れ、周辺にあるオブジェクトを撃てば盛大に壊れたりする点が爽快なゲーム。『VC2』の魅力は、この2点に集約されそう。この2点が、さまざまなシチュエーションの変化によって演出されるだけなのに、飽きのこないゲームになっているのはスゴイ。サターン版は業務用のゲーム性が完全に再現されているので、移植作としても納得できる内容だ。加えて、サターン版だけの要素がいくつも用意されているのだからうれしいかぎりだ。（志村）

万人にオススメのガンシューティング

シンプルゆえにハマるゲーム。それがガンシューティングの醍醐味だが、『バーチャコップ』シリーズはその中でも抜きん出た味がある。今さら言うまでもないが、ポリゴンによるリアルな敵キャラの動きやサイトによるターゲットの狙いやすさ。今回の『2』では演出面に重点が置かれており、ステージの流れは映画を見ているよう。ストレス解消にも最適か。しかし派手になった分、前作にあった独特の「間」の良さが損なわれたのが少し残念。（寺崎）

その他の意見

●各所に見受けられる細かいこだわりが気に入った。

こんな人にオススメ

業務用のファン。あるいは業務用に興味があったという人は買うことをオススメ。

平均 8.0 ポイント

編集長	志村	寺崎	伊藤	山口
9	9	7	7	8

西暦1999 ～ファラオの伝説～

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／BMGビクター　●開発元／ロボトミーソフトウエア　●価格（税別）／5800円
●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／11・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

エイリアンを相手に戦う近未来シューティング。 （P178で紹介）

独特の味わいをだすストーリー設定

いわゆる『DOOM』タイプの3Dシューティングゲーム。この手のゲームは、次世代機とともに多数発売されており、最近は少しばかり食傷気味。システム面での目新しさはあまりなく、目の前に現れる敵をひたすら攻撃するだけのゲームといえる。ただし、水中での戦闘のように新しい試みもされている。次のステージへの鍵となるアイテム探しもおもしろい。操作も思ったよりスムーズで、安心してプレイできる。また、エイリアンとエジプトのファラオという奇妙な組み合わせが、そのグラフィックとあいまって独特な味を出しているのもよい。（古屋）

酔うほどにリアル撃ちまくるのは快感

30分もプレイすると、酔ってしまう。長時間のプレイは少々辛いものがあるが、ポリゴンで形成されたダンジョンを自由に探索し、かつプレイヤー自身が歩いている感覚を出すためには、人間の視点に合わせた「揺れ」の表現が効果的な手法なのか。

シューティング自体も緊迫感や爽快感を残し、かつ難易度がさほど高くないのは、初心者にはありがたい。おかげでエイリアンを撃ち、血しぶきや肉片が飛んでいくスプラッタ的な快感を手軽に味わえる。ただマップ表示が画面中心にワイヤーフレーム上で表示されるので、プレイの邪魔になってしまうのは残念。（牛山）

その他の意見

●攻撃が敵に当たりづらい。
●雰囲気のある独特の音楽がよい。

こんな人にオススメ

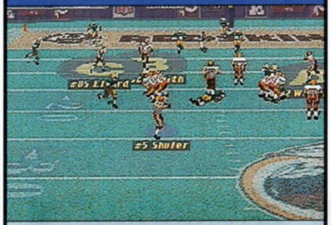
3Dシューティングフリークや、奇抜な設定のSFがお好みという方にオススメ。

平均 6.2 ポイント

編集長	古屋	牛山	志村	井口
7	6	6	6	6

©PSIKYO／ATLUS・SEGA・ロボトミーソフトウェアInc.

NFLクォーターバッククラブ'97



●発売日／11月22日発売予定
●発売元／アクレイムジャパン　●開発元／イグアナ　●価格(税別)／5800円　●ジャンル／アメリカンフットボール　●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／12人同時
●対応周辺機器等／マルチターミナル6
●バックアップメモリー／130・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

NFLの30チームが登場するフットボールゲーム。(P180で紹介)

日本語表示無しの不親切さにまた閉口

アメフト好きなので期待していたが、プレイしてみると（NFLのファンだけに）かなりの不満が残った。とにかく操作が複雑で、パスやラッシュなど基本的なボタン入力でさえ難しく、スポーツゲームらしい明快さが感じられない。また、日本語表示がないので、洋版そのままの画面を理解するには、アメフトに関する相当の知識を必要とする。これでは、「アメフトゲームはルールと英語を理解してからプレイしろ」と言っているようなもの。もう少しアメフト初心者への配慮がほしかった。特筆すべき点といえば、視点切り替えの充実度。プレイをあらゆる方向からフォローし、上下左右から角度に至るまで細かく設定できるこだわりようはなかなか。（安田）

気軽さはないがこだわりが感じられる

アメフトというスポーツは頭を使うスポーツ。いかに相手の裏をかいた攻撃ができるか、いかに相手の攻撃を読むことができるか、これがアメフトの醍醐味である。そんな作戦部分に力を入れた作りになったのがこれ。なかなか進められない苛立ち、ロングパスが決まったときの爽快感、そういったものが感じられるようになっている。ただし、画面説明の不足から、アメフトをかなり熟知していないとつらいかも。手軽さはないが、こだわりは感じられる。（田村）

その他の意見

●パント・リターンがやたら決まるのはリアルさが足らないと思う。

こんな人にオススメ

フォーメーションの数が多いなどマニアックな作りなので、アメフトが好きという人に。

平均 5.4 ポイント

編集長	安田	田村	加藤	片井
6	5	5	6	5

ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／セガ　●開発元／セガ
●価格(税別)／5800円　●ジャンル／スポーツ
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／4人同時
●対応周辺機器等／マルチターミナル6
●バックアップメモリー／1・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したロムの完成度／100%

『ビクトリーゴール』のインターナショナル版。(P48で紹介)

さらに完成度の増したサッカーの定番

今年3月に発売した「ビクトリーゴール'96」のインターナショナル版。オープニングの一新や、ループシュートなどのテクニックの追加など、随所に改良が施されている。全体的に元々完成されていたが、さらに磨きがかかったものになった。ただ1点だけ、実況だけは納得がいかない。そもそも、実況というのは見ているものをわかりやすく解説するもののハズ。それがなぜ、英語なのか。盛り上げてくれるハズのものが、かえってジャマな存在に感じられた。そうはいっても、4人での対戦はかなり熱いし、得点したときの爽快感もある。基本的な部分だけを見ればかなり高いデキではある。（田村）

基本を押さえたていねいな作り

ウネウネと気持ちよく動く選手、周囲の状況がすっぽりと視界に収まる画面構成など、快適にプレイできる環境を作り上げているところは◎。特殊操作も追加されており、前作をプレイした人も新たな技の習得（難しい操作を要する技もあり、歯ごたえ充分）を楽しむことができるだろう。英語実況もワールドカップの雰囲気を演出するのに一役買っていていい感じ。だが、表示される文字は、英語、日本語のどちらかから選択できるようにするべき。英語表示は見栄えが良いのかもしれないが、若年層への配慮に欠けている。（西村）

その他の意見

●ワールドワイドカップなどのモードが豊富なので、長く遊べる。

こんな人にオススメ

このシリーズ、サッカーファン、さらに対戦プレイが熱いので友達とよく遊ぶ人に。

平均 6.4 ポイント

編集長	田村	西村	安田	加藤
7	7	6	6	6

一般ソフトひとくち解説

プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ

●発売日／11月29日発売予定
●発売元／SadaSoft
●開発元／SadaSoft
●価格(税別)／3800円　●ジャンル／写真集
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／なし
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

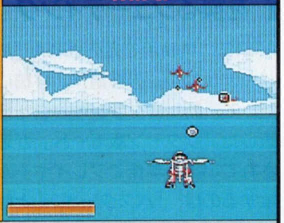
コスプレを題材にした『プラドル』シリーズ第4弾。

コスプレファンが鑑賞するには少しツライか

今回の『プラドル』は、いつものアイドル路線と趣を変え、コスプレ（コスチュームプレイ）を扱っている。コスプレとはいっても、その内容たるや『ラストブロンクス』のリサ、ナギなど格闘ゲームキャラクタのそれが中心。アニメ、コミック系のコスプレファンは、あまり楽しめないだろう。とはいえ、出演者は現役のコスプレイヤーたちであり、なおかつ彼女たちの生の声を聞くことができる。コスプレに興味がある方、コスプレをやってみたいという人にはいいかもしれない。（西村）

参考出展!!

パンツァードラグーン MiNi



●発売日／11月22日発売予定
●発売元／セガ
●開発元／セガ
●価格(税別)／3800円
●ジャンル／シューティング量／4Mbit
●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

サターンでお馴染みの『パンツァードラグーン』がGGで登場。

『パンツァー』にこだわりすぎるあまり…

あらゆる機能を駆使したサターン版に近づけようと努力しているのはわかる。しかし、そのマシーンの性能差は歴然。ゲームギアでいくら頑張っても3Dの立体空間を表現することは無理。『パンツァー』にこだわるあまり、シューティングの本質を見失ったのではないのか。敵の弾をかいくぐりながらノーミスで進む快感、自機がパワーアップしていく爽快感、そういったものが希薄に感じられた。ゲームギアに見合ったものを、という思い切りの良さ（2Dにするとか）がほしかった。（田村）

©SEGA・SadaSoft・National football League／Players／SamStone／NFL Photos／Acclaim Entertainment

月下の棋士～王竜戦～

- ●発売日／11月22日発売予定
- ●発売元／バンプレスト　●開発元／バンプレ企画
- ●価格（税別）／6800円　●ジャンル／将棋
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／2人同時
- ●対応周辺機器等／シャトルマウス
- ●バックアップメモリー／82・プレイデータ
- ●コンティニュー等／コンティニュー
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

マンガを原作にもつコンピュータ将棋。（P183で紹介）

キャラクタゲームか？将棋ゲームか？

マンガを原作に持ち、キャラクタに重点を置いた将棋ゲームの異色作。キャラクタゲームとして捉えるなら、雰囲気はうまく再現しているようだ。しかし、キャラクタのセリフのパターンやグラフィックの量も少ないように感じる。ムービーがあるわけでもないので、やや力不足といった感がある。繰り返してプレイをしていると、飽きがくるのが早そうだ。

将棋ゲームとして捉えたときの実力は、やや弱いと感じた。しかし、その分思考時間が短い。またヘルプ機能のある「じっちゃんの将棋」モードは、回答を教えてくれるだけなので、初心者よりは、覚えたての人がプレイするのに向いている。どちらかといえば初心者より初級者向けのソフトだろう。（志村）

気軽にプレイできるがもっと凝った演出を！

原作となる漫画を前面に押し出しているゲームにしては、演出面が弱い気がする。決めゼリフなどは喋ってくれるが、絵は動かないし、パターンも少ない。これでは「月下の棋士」ファンは納得すまい。また、COMとのフリー対戦では、誰と戦っても手筋が同じ。メインとなる「王竜戦」モードでは再現されているのに残念。さて、肝心の強さ。とりあえず、フリー対戦のレベル1COMには勝てた。待ち時間がほとんどなかったのはうれしい。（加藤）

その他の意見

●「王竜戦」モードの決勝戦だけ、思考時間がやたらと長かった。

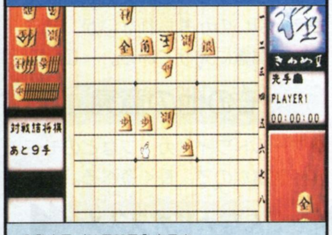
こんな人にオススメ

原作のマンガと将棋の両方が好きなら◎。片方が好きな人でも損とは思わないのでは？

平均 6.2 ポイント

編集長	志村	加藤	古屋	山口
7	6	6	6	6

対局将棋 極II



- ●発売日／11月29日発売予定
- ●発売元／毎日コミュニケーションズ
- ●開発元／ログ　●価格（税別）／6800円
- ●ジャンル／将棋　●対象年齢／全年齢
- ●CD枚数／1枚　●複数プレイ／2人同時
- ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／123・プレイデータ
- ●コンティニュー等／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

研究と実力養成に対応した将棋ソフト。（P182で紹介）

対局終了後の将棋がおもしろい

まず肝心の将棋の実力だが、なかなか手強かったというのが感想。持ち時間の設定がなく、コンピュータが最善の答えを出す時間を十分にもつことができる反面、対局が長引いてしまう。しかたのないことかもしれないが、強いレベルに設定すると、1局の思考時間が1時間を越えてしまうので、待ち時間が少しつらい。持ち時間については、もう一考して欲しかった。また、対局後に再現モードで感想戦を行えるのは、強くなりたい人にはうれしい機能だ。しかし、実力者向けの研究機能なので、初心者ではその良さを活かしきれないだろう。（志村）

演出無用の実力派待ちの長さが痛い

強さを追い求めた結果、処理速度の遅さには目をつぶったのだろう。最強のレベル5でプレイするならば、棋力の前に忍耐力（物凄い）が要求される。とりあえず、5手目でイラツキも頂点に達し、リセットを押してしまった…。能力重視のため、演出面での工夫は皆無といってもいい。まあ、純粋に将棋をプレイしたい人には関係無いか。そのかわり実力はかなりのもの、私のヘボ将棋では、レベル1のCOMに勝てなかった…。ともあれ、COMがいろんな戦法を使ってくる、豊富な詰め将棋など、初心者が実力を付けるには十分のデキではなかろうか。（加藤）

その他の意見

●1手30秒の持ち時間設定が欲しかった。10秒はつらい。

こんな人にオススメ

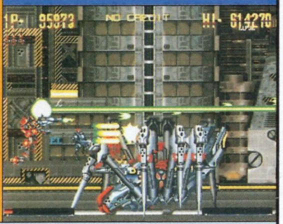
ただ、将棋を指して楽しむのではなく、将棋が強くなることが楽しい人に。

平均 6.8 ポイント

編集長	志村	加藤	片井	西村
7	8	7	6	6

ハイパーデュエル

次号でレビュー



- ●発売日／11月22日発売予定　●発売元／セガ
- ●開発元／テクノソフト
- ●価格（税別）／5800円
- ●ジャンル／シューティング
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／5・ボタン設定、ハイスコア
- ●コンティニュー等／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

2形態に変形可能な自機を操るシューティング。（P171で紹介）

2形態に変化する自機を操るシューティング

'94年に業務用で発売された『ハイパーデュエル』の移植作。移植にあたって、新たにグラフィックを描き直した「サターン版モード」が追加されている。本作でプレイヤーが操縦するのは、「バスターギア」と呼ばれる戦闘兵器。その場その場の状況に応じて、飛行機の形状をした「ファイター」型とロボットの形をした「アーマー」型のいずれかに変形し、迫りくる敵を迎撃していく。またオプションでは、当時業務用基板についていたディップスイッチも再現している。（西村）

サンダーフォースゴールドパック2

次号でレビュー

- ●発売日／11月29日発売予定　●発売元／セガ
- ●開発元／テクノソフト
- ●価格（税別）／4800円
- ●ジャンル／シューティング
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし、
- ●バックアップメモリー／なし
- ●コンティニュー等／13・ボタン設定、ハイスコア
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

名作『サンダーフォース』シリーズの復刻第2弾（P170で紹介）

業務用『AC』とメガドラ版『IV』を1本に

'90年12月に業務用でリリースされた『サンダーフォースAC』と、92年7月にメガドライブで発売された『サンダーフォースIV』をセットにした作品。アイテムを入手しつつ、その場その場にあった武器を選択しながら戦っていくウエポンセレクトシステムを駆使しながら進んでいく横スクロールシューティングだ。両作共に忠実な移植を実現。『サンダーフォースIV』に至っては、メガドライブ版ユーザーから不満の声が挙がっていた処理落ちの問題を完全に解決している。（西村）

©MAINICHI COMMUNICATION／LOG・1995能條純一／バンプレ企画／BANPREST・Technosoft

レビューアー座談会

雑感Impression!!

相沢「久しぶりに将棋ソフトが発売されるね」
山口「去年の暮れにでた『金沢将棋』以来、1年ぶりですよ」
加藤「じゃあ、今号は将棋からいってみますか」

将棋対決『極』VS『月下』強いのはどっち!?

相沢「同じ将棋ソフトでも、随分タイプの違うソフトだね。志村くんは将棋が得意らしいけど、『月下の棋士』と『極II』のどっちが強かったかな?」
志村「強さでいうんなら、断然『極II』ですよ。ただし、待ち時間が相当長くなる場合があるんで、忍耐力はいりますけど」
加藤「確かに『極』は待つよな。最強レベルだと序盤の1手を指すだけでも2、3分かかっちゃう」
片井「それに比べて『月下』は思考時間が早いっすねー」
西村「うん、サクサクプレイしたい人には丁度いいんじゃないかな。そのかわり中級者以上は手応えに欠けるかなあ〜」
志村「でも、『月下』って、最後の対局相手になる滝川がえらく長考するんですよ。2、3分で指してくれるときはいいんですけど、たまに10分位待たされる。それだけが気になりましたね」
古屋「将棋の強い人って、対局中に普通の人より何手も先を考えるじゃないですか。そういうプレイヤーって、コンピュータが考えている間に、自分もけっこう考えている時間があると思うんですよ。そういう人には『極』がいいんじゃないかな」
片井「そうですね。それに『極』って、詰め将棋も300問あるから、将棋の研究にも最適っすねえ」
加藤「逆に初心者には『月下』だな。駒落ち指定とかは『極』より細かいし。『極』だと飛車、角落ちしか指定できないもんね。対戦相手の指しスジとか、そういうのも豊富だし」

完全移植におまけも充実『戦国ブレード』

安田「移植度は完璧に近いし、移植スピードも早いなあ」
生形「システム自体は、ショットとボンバー、オプションとシューティングの王道をいってるんだけど、それだけに古臭いって感じもするな」
片井「でも、ロード時間は短いし、処理落ちらしい処理落ちもない。ボスのデザインとか良かったな」
生形「うん、確かにボスがカッコイイ。大きな芋虫に顔がついていて、それが脱皮して蝶になって襲ってくるとか。なかなか凝ってる」
井口「なんかメガドラの『武者アレスタ』を思い出しますね」
牛山「あと、おまけが凄いですよ。あのハガキの数とか。雑誌の読者投稿コーナーが好きな人なんかはハマっちゃうんじゃない。ちょっとHなところなんかもあったりして、これは今号の一押しですよ!」
寺崎「今まで、彩京は縦シューものばっかり作ってきた。でも横シューは今回が初めてなんだよね。業務用もそうだったけど、『戦国』は弾の飛び方とか敵の配置が縦シューっぽいところがあったりするんだよね」

有名イラストレーターたちのイラスト満載。投稿ハガキの数も充実

サターンの限界に迫る『電脳戦機バーチャロン』

伊藤「いやぁ〜、よく作れたもんだなあ。サターンで」
牛山「解像度とかが業務用より落ちるのはしょうがないけど、ゲーム性はそのまんまですからね」
伊藤「一瞬ぎこちなく感じる面もあるけど、ほとんど気になんないよ」
山口「この手のゲームって、操作形態をパッドに変更しなきゃならないっていう課題があるけど、これはかなりよく考えられてるよ。武器の使い分けとか移動が、パッドでもすごくやりやすい」

ゲーム性を損なわず、対戦プレイもできるとは。驚愕の移植度だ

伊藤「ロード時間も気にならないし、中ボスのヤガランテや、ラスボスのジグラットもちゃんと動いてる」
相沢「ツインスティックの操作感覚はどうかな?」
寺崎「いいと思いますよ。スティック周りやトリガーの感触もなかなか心地いい。業務用の感触をよく再現してると思うな」
西村「僕は、ツインスティック嫌いなんですよ。アーケードでずっとやってたから、すごく軽く感じるんですよ〜。回り込み移動とかジャンプしたときとか、スティックの台自体がすぐ浮いちゃう〜」
伊藤「それはもう慣れだって。肩の力を入れすぎだよ」
牛山「XBAND対応版っていつでるのかな? やっぱり対戦がおもしろそうですよ」
加藤「画面分割の対戦も思ったよりやりやすいけど、やっぱりフル画面でやりたい。XBANDも近いうちにでそうだからこれも楽しそうだな」

演出かリアリティか『バーチャコップ2』

山口「『1』のときもそうだったけど、誰でもできる手軽さはいいね。移植度の方もなかなかのものだし」
志村「最初から持っていく銃を選べるところなんかおもしろいですよね。家庭用ならではのサービスが行き届いているって感じだし」
生形「僕、このゲームそれほど好きじゃないんですよ。あんまりおもしろいと思わない」
相沢「どうしてかな? どこが気にいらないの?」
生形「確かに、人の倒れ方とかはリアルでいいんですけど…。でも、それだけなんですよ。派手さにかけるっていうのかなあ。海外ゲームだと、弾が当たれば血がブワァッと飛んだりするじゃないですか」
加藤「残酷な描写だけがウリっていうのもちょっとなあ。そういう部分じゃなく、あくまで人の動きでリアルさを追求しているのが『バーチャコップ』のいいところなんだよ」
生形「でもね、画面をぱっと見てみると、どの面も同じような感じがしませんか? ボスキャラ以外に誰も喋らないし。もっともっと演出面で改良の余地があるんじゃないかな」
牛山「ちなみに僕は、ピンポイントショットで女の子のスカートが落ちるとか、そんなHな演出があったらうれしいですね」
一同「……」

2大ヒーロー揃い踏み『アイアンマン』

井口「またまたアクレイムがやってくれましたよ。日本語化!」
加藤「なに!? 『エイリアントリロジー』以来だな。自信作かな?」
谷口「俺はけっこう気にいったっスよ。ポージングがイカスんスよ。それにホバーを使った空中浮遊。大空を自由に飛びまわれますからもう最高っスよ!」
片井「でも、日本人には馴染みの薄いキャラだから、まず、アメコミファンってことが第一の条件かな?」
田村「そうですね、これは人を選びますよ。ゲーム自体難しいし。特にボスが強すぎ。初めて出あったときは、まず間違いなく死ぬでしょう」
井口「それが海外ゲームの味なんだよ。それにアメコミっていっても、アイアンマンとマノワーがでてるんだろ。日本で言えばドラえもんと「ドラゴンボール」の悟空が手を組んでるようなもんだよ」
西村「いや、それはちょっと言い過ぎ…かなあ」

これが谷口編集部員お気に入りのアイアンマンのポージングだ!

シミュレーションゲームの大作『ラングリッサーⅢ』と『伝説のオウガバトル』のウルテクが、はやくも登場だ

HYPER UL-TECH
ハイパーウルテク

技のランク 実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高10000円の賞金をプレゼントだ！

ラングリッサーⅢ
群馬県 ぞうざり
シリーズのおやくそく シナリオセレクト　5

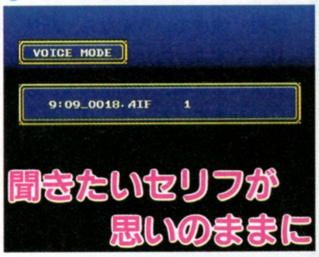
シナリオを1つ以上クリアしたデータをセーブする。そのあと、作戦準備時や出撃中にロードを選択し、ファイルセレクト画面で、シナリオデータにカーソルを合わせて、**右、X、左、Y、Aの順に押す。**効果音がしたら成功だ。方向ボタンかL、Rでシナリオを選んでCで決定すると、カーソルを合わせていたデータのレベルのまま、選んだシナリオからゲームを始めることができる。
　なお、このウルテクを使うと、通常どおりにゲームを進められなくなる場合がある。

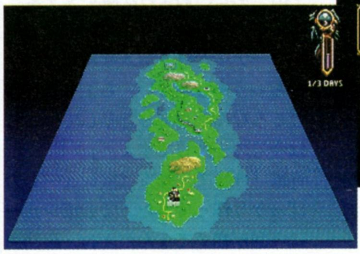
新しいウィンドウが開く

高レベルで1面にチャレンジ

伝説のオウガバトル
3つのシークレットネーム　4
熊本県 リンドウひばり

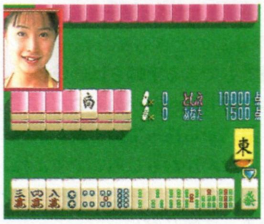
名前を入力するときに、「VOICE／ON」と入力すると、ゲーム中に使用された音声を聞くことができる。また、「MUSIC／ON」と入力すると、ゲーム中に使用された音楽を聴くことができる。さらに、「ファイアクレスト」と入力すると、隠しマップのドラゴンズヘヴンでプレイできる。これをクリアすると、本編とは違うエンディングを見ることができる。

サターン版オリジナルのウルテク



左がドラゴンズヘヴン、上がサウンドモードの写真だ

めざせアイドル☆スター!! 夏色メモリーズ(麻雀編)
相手の持ち点を減らす　3
石川県 広野啓二

まず、「初めから遊ぶ」を選び、女の子を選択する。次に、対戦相手を選択し、相手の紹介ムービーが始まったら、対局が始まるまで**LとRを押し続けよう。**すると、その相手の持ち点を、通常の25000点から10000点にできるぞ。


1万5000点も減っている。楽になったね

神秘の世界 エルハザード
はるけき彼の神秘の世界へ…　3
岡山県 三島信人

まず、このゲームに用意されたルーン、菜々美、イフリータ、陣内、アレーレ、四神官、ディーバ、誠の8つのエンディングすべてをクリアしよう。この状態で、「NEW GAME」を選択すると、CGモード、MUSICモード、MOVIEモードの3つが追加されているのだ。

最後にクリアしたエンディングには、いつもと違うメッセージが…

みそぎのムービーも見たいほうだい

鋼鉄霊域(スティールダム)
無限コンティニュー　3
長崎県 まっさん

コンティニュー画面で、**LとRを押しながらスタートを押そう。**すると、コンティニュークレジットを減らさずに、コンティニューすることができるぞ。

無限にコンティニューができるようになる

©NCS・Shar Rock・Technosoft・QUEST／RIVERHILL SOFT・AIC／PIONEER LDC／テレビ東京／SOFTX／萬年社・Societa daikanyama・SEGA／DATA EAST

ラングリッサーIII
MPが減らなくなる!?　東京都 箕輪わたる　3

作戦準備時か出撃中にオーブ系（MPが3／2倍される）のアイテムを装備する。そして、魔法か召喚を使って、装備するまえの最大MPの半分未満まで現在のMPを減らす。そのあと、装備していたアイテムをはずして、MPの現在値が99になれば成功。いくら魔法を使っても、MPがまったく減らなくなるのだ。なお、装備するアイテムはオーブのかわりにエンジェルリングでもいいが、その場合は、MPを9以下まで減らそう。

この場合、装備まえが45なので22以下に減らす

ほら、現在値が最大値を超えてるよ

ホーンテッド　カジノ
ポーカー必勝法!!　愛媛県 高橋則隆　2

ポーカーで一度カードチェンジをしたら、2回目の「RAISE UP」か「CALL」を選ぶ場面にする。次に**Lを押してアイテムBOX画面を出し、Rでキャンセルする。**そのあと**右か左を押す**と、なぜかまたカードチェンジができる。このウルテクは何度でも使えるので、これを繰り返せば、強い役も簡単にそろえることができるようになるぞ。

いつものようにチェンジする

アイテムBOXを開こう

ポーカーでの負けはなくなる

鋼鉄霊域（スティールダム）
視点変更ボタンが設定できる　岩手県 落合大樹　3

1P GAMEを39回以上プレイする。そのあと、オプションの「KEY ASSIGN」を選ぶと、新たに「CAMERA」の項目が追加されている。ここで、「EDIT」を選んで好きなボタンにカメラを割り当てよう。あとは、ゲームを始めて割り当てたボタンを押せば、視点変更ができるぞ。

なお、コンティニューはプレイ回数に含まれず、クリアするかゲームオーバーにならなければ1回と数えられない。また、プレイ回数はオプションの「KEY ASSIGN」を選択し、Lを押すと確認することができる。

今までなかった「CAMERA」が追加！

自分の霊牙に肉迫している視点だ

マジカルドロップ2
ああっエンプレスさまっ　宮城県 三鷹麗子　1

まず、スペシャルモードのひたすらモードを選ぶ。そして、レベル決定をするときに、**左を押しながら決定しよう。**すると、背景にいるキャラクタをエンプレスにすることができるぞ。

フールの連れてる動物もいるぞ

ダークセイバー
シンクロ・キーボード　秋田県 小澤真二　1

サウンドテストの画面で**X、Y、Zの順にボタンを押そう。**すると、キーボードが表示される。このキーボードは、サウンドテストで流れる音楽に合わせてけん盤が光るようになっている。

グレイテストナイン'96
COMの投手を操作する　栃木県 吉沢浩史　1

あらかじめ2P側にもパッドを接続しておく。そして、対コンピュータ戦で自分が攻撃側のとき、**2Pパッドの右か左を押す**と、コンピュータのピッチャーと、ボールの軌道を操作できるぞ。

ラングリッサーIII
SOUND_TEST　広島県 羽熊秀樹　3

タイトル画面で、**Z、A、Y、左、X、右、Cの順にボタンを押す。**すると、サウンドテストができるようになる。

表示された文字の意味は、表を見てね

BGM	ゲーム中の音楽
SE	ゲーム中の効果音
Tokinokoe	戦闘突入のときに兵士たちが発するかけ声
Himei	ダメージを受けたときの悲鳴
PCM Scen	シナリオNo.を選択
PCM No	上で選択したシナリオNo.に対応した音声

投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集中だ。きみが見つけたウルテクをハガキかFAXに内容を書いて右のあて先まで送ってくれ。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名は忘れずに書いてくれよ。記入もれの場合は採用されないぞ。なお、同じ内容のウルテクが届いた場合は、一番早く送ってくれた人を採用する。また、このコーナーへの意見や要望などがあればハガキやFAXの片隅でいいから書いて送ってくれ。きみたちからの熱い投稿を待ってるぜ！

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

緊急スクープ
AM2研新タイトルを
『SUPER CAR』

「モデル3」第2弾は国際GT耐久レースゲーム!

『VF3』に続く「モデル3」を使用したゲームは、「インターナショナルGT耐久レース」を題材としたレースゲーム。実際にレースにエントリーしているマシンが、そのままの姿で再現されるのだ。また、ゲームに使用される体感筐体は、これまで以上に大きく揺れ動くという情報もキャッチ! AM2研は、レースゲームでも名作の数々を生んでいるだけに、今回も期待が高まるところだ。

自在に操れ! ダッジヴァイパー!!

⬅クライスラーダッジヴァイパー以外にフェラーリF40、マクラーレンF1、ポルシェ911 GT2の4車種が登場する

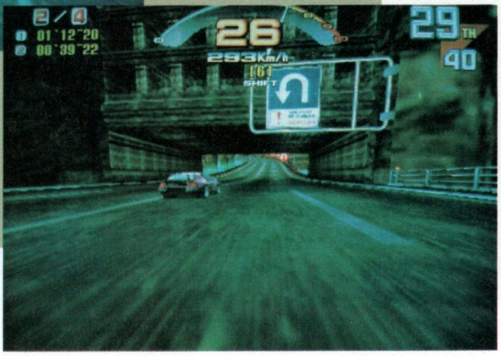
さらに高められた映像美の数々!

『VF3』からも分かるように、「モデル3」のスゴサの1つは、超美麗なCG映像。今回発表されたレースゲームも、これまでに出ているどのレースゲームよりも、美しい映像を実現している。しかし今回注目したいのは、細かい演出の数々だ。走行中にさまざまに変化していく照明の演出など、つい見とれてしまうほどだ。

滝のしぶきが霧を生み出す

視点変更も可能

ゲーム中の視点は、実際に車を運転しているような感覚を味わえるコックピット視点や、自車の全体を見られるような視点などを含めて、4種類用意されている。



⬆➡プレイヤーの好みで視点を選択できる。視点の変更によるプレイ感覚の変化は、違ったゲームをプレイしているような気分にさせてくれる?

壁との接触で飛び散る火花

©SEGA

「モデル3」キャッチ!!

AM2研FAN

スーパーカー（仮称）

『バーチャファイター3』によって、驚くべきCG表現を見せつけた「モデル3」。その「モデル3」を使用したゲームの第2弾が、早くもAM2研からリリースされるのだ！

『デイトナUSA』プロデューサー 名越氏3年振りの新作！

第二AM研究開発部 副部長

名越稔洋

『バーチャレーシング』『バーチャフォーミュラ』などにＣＧデザイナーとして参加。その後、プロデューサーとして『デイトナＵＳＡ』の開発に携わる。

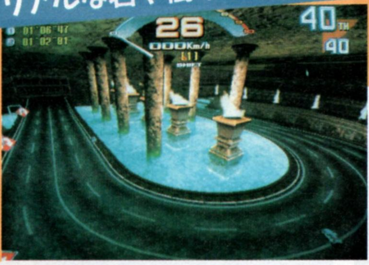
新作『SUPER CAR』(仮称)の開発リーダーは、『デイトナUSA』のプロデューサーを務めた名越氏。『デイトナUSA』後、約3年振りの新作となる。名越氏からは、「運転することのできない車の運転感覚が伝わるようにする」などのコメントが発表された。同時に、早ければ年内に登場するということや、『デイトナUSA』が好きなら間違いなく楽しめる、といった力強いコメントもあったので期待して待とう。

➡3年たった今なお、根強いファンをもっている『デイトナＵＳＡ』

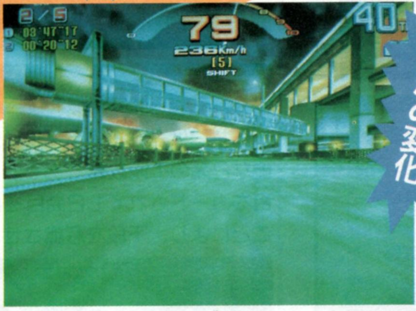
臨場感あふれるグラフィックを見よ!!

路面にタイヤ跡が残る！

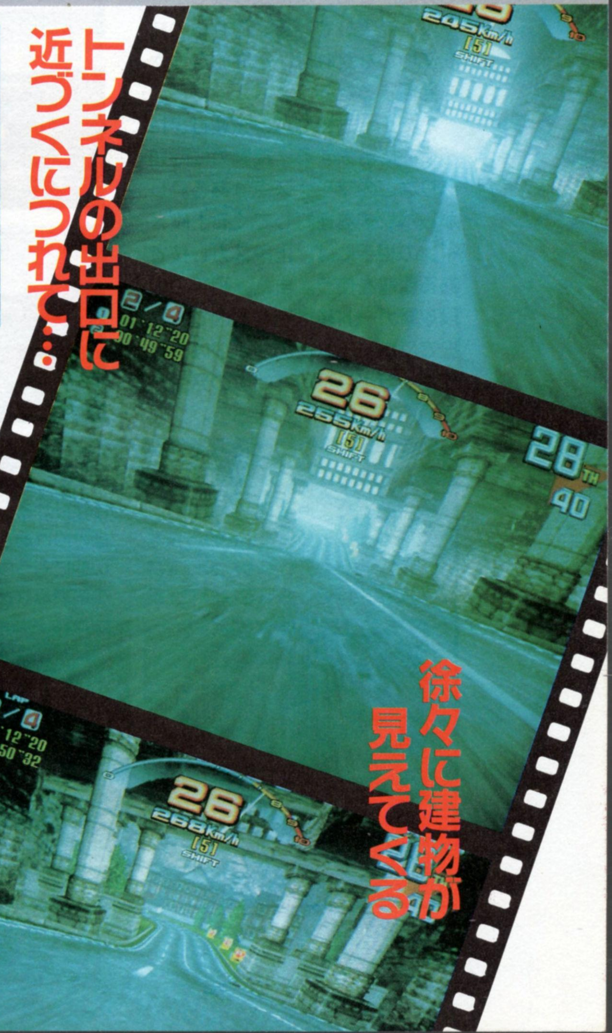
旅客機が飛び立つ



リアルな岩や樹木、そして炎

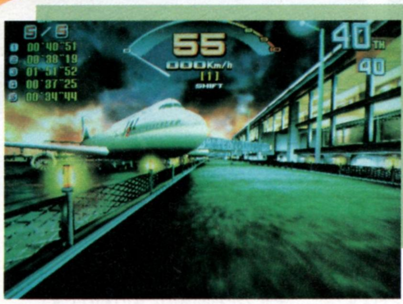


一瞬の光源の変化



トンネルの出口に近づくにつれて…

徐々に建物が見えてくる



バーチャ広告も健在

AM2研といえばバーチャ広告。このゲームではどうなっているの？と探ってみたらありました。今回のバーチャ広告は、なんと日本航空だ。ゲーム中に、ＪＡＬのマークが入ったジャンボジェット機が登場するぞ。

キャラ別攻略第2弾!!
鷹嵐の未知なる可能性を探る

Virtua Fighter 3
バーチャファイター3

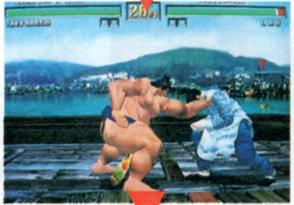
鷹嵐

今回は、最弱キャラと噂される鷹嵐の真の戦い方を徹底研究。これにより鷹嵐に対する認識も改まるはずだ。また、全キャラ共通の基本技、ローキックを鋭く検証する。

鈍いだけではない 真の相撲に迫る

巷では、最弱キャラと認知されつつある鷹嵐。しかし、それは鷹嵐を使いこなしていないだけであって、最弱キャラという認識は大きな間違いである。鷹嵐の打撃技は、どれも体格を活かした強力なものばかりだ。また投げ技も上、下段と充実している。これらの技を使いこなせれば、驚異的な強さを発揮するだろう。

ただし、適当なパンチ連打プレイヤーに苦労する、機動力に問題ありなどのマイナス点はある。しかしパンチを連打してくる上段メインの相手には、上段スカし技である髷龍を使う。また、相手の中段攻撃ガード後は有利なので、二択で反撃するなどの対処法はある。他キャラより下段パンチの発生が速い点も見逃せないだろう。



中突っ張りの2発目は、カウンターヒット後に確定で投げが繋がるのだ

ニーキックは天敵だ

技を受けても倒れない鷹嵐は、ニーキックヒットからの投げ技を確定で食らってしまう。投げを読んでの投げ返しも無理なので、投げ抜けするしかないだろう。こればかりはあきらめるしかない。この他にもラウの地掃腿や、リオンの箭疾歩なども結構危険な感じだ。

もちろん、ニーキックは食らわないことが一番。食らってしまったら、投げ抜けにすべてを賭けろ

一瞬でも判断が遅れたり読み間違えるのは、鷹嵐にとっては不利だ

強力な中・下段攻撃で 相手を圧倒する

鷹嵐は強力な中段攻撃を多数持っている。これをヒットさせるために、下段パンチと露払いで下段を意識させよう。中段攻撃をヒットさせれば大ダメージも期待できるだろう。これが基本戦術となる。

鐘突きに光明を見た!

発生もそこそこ速い中段攻撃である鐘突きは、なんとガードされても有利なのだ。そこで、鐘突き後の連撃を考えてみよう。

相手がパンチを打ってきた場合、こちらのパンチは負けるので髷龍で読み勝つ。相手の中段攻撃には、逆にパンチで対応だ。

相手の上段攻撃を読んでの髷龍

鷹嵐はパンチからの連撃が重要だ

露払いで二択をかける

露払いはかなりのディレイが可能な2発の下段攻撃である。1発目をガードされても2発目を出すことにより、下段を意識させ、そこを下段投げで引っこ抜く。ディレイとの二択で相手を揺さぶっていこう。ただし多様は禁物だが…。

露払い1発目をヒットORガードさせて、2発目を意識させる。露払いは使える技なのでメインで使用可

ガードで固まったら投げ。レバーをニュートラル後、下段投げを入力

※記事中の表記で、⇨はレバーを短く入れる。➡はレバーを長く入れる。Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタン、Eはエスケープボタンを意味します。なお、コマンドはすべて、キャラが右向きのときのものです。

結構いける 鷹嵐強力空中コンボ

鷹嵐の空中コンボはどれも強力なものが多い。今回は、実用的な空中コンボを2つ紹介しよう。

鬼殺し→勝ち上げ→四股蹴りのコンボは、相手の体力を5割も減らすことができる非常に使えるコンボだ。また、鬼殺し→突っ張り（パンチ1発）→丸太膝は、相手の体力の4割をゲットする。ただしどちらのコンボも重量級には入らないので注意せよ。

鷹嵐の空中コンボの場合は、ヒット数をあえて減らし、最後を四股蹴りで締める。これがもっとも体力を減らすようだ。このダウン攻撃でもある四股蹴りは、ダメージもかなり大きい。相手のダウンを奪った際は、積極的に狙え！

要カウンター

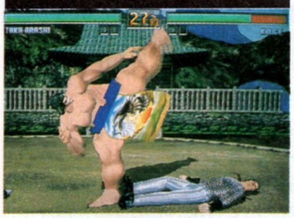
鬼殺し（おにごろし） ↘P

◆中段攻撃である鬼殺しは、様々な空中コンボに繋げる技だ。狙えるところでは、積極的に狙っていこう。チャンスを逃さないことが勝利への第一歩だ

勝ち上げ（かちあげ） ↘P+K

突っ張り（つっぱり） P

四股蹴り（しこげり） ←K



丸太膝（まるたひざ） →K

◆軽量級には、最後の四股蹴りが髷龍でもOK。参考程度に

◆丸太膝のあとは、小ダウン攻撃である瓦砕きが確定で入る

〈ローキックカウンターの謎を徹底検証〉
4ランクに性能分けできる!!

『VF3』において、ローキックカウンターは重要な戦術の1つである。アキラ、ウルフ、ジェフリーのローキックは、カウンターヒット後の投げが確定で入る。カゲは、下段投げを持たないキャラに対してのみ確定。ジャッキー、サラは特別で、下段投げを持つキャラにも確実に入る。これは⇩KKという連撃があるからと推測する。

タイミングとしては、カウンターヒット中に先行入力気味に入力するとよい。カウンター投げを持たないキャラは、ヒット後のエスケープがいける。鷹嵐は例外だが、最速の肘以外は結構避けられるぞ。

カウンターヒット後		
	投げ確定ローキック	相手より不利なローキック
	アキラ・ウルフ・ジェフリー	ラウ・パイ・葵・シュン・リオン
	相手と五分のローキック	ダウンさせるローキック
	カゲ・ジャッキー・サラ	鷹嵐

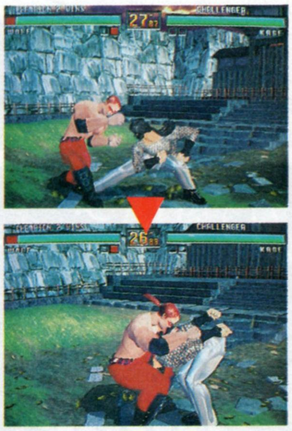
投げ確定ローキック

ローキックをカウンターで当てると有利になる。そして、投げも確定で繋がる。相手の打撃の出かかりにローキックを合わせて、カウンターを狙え。この際、投げ抜けには注意しよう。ガードされると不利なので、多用は禁物だ。

◆葵の草薙や連突草薙に対してのカウンターは、下段投げが入る

相手と五分のローキック

相手と五分とは、カウンターヒット後にお互い同時に動けることを意味する。相手の下段投げと同時の場合は、1回目は1P側の投げが勝ち、2回目は2P側の投げが勝つ仕組みになっている。つまり交互に投げ勝つということだ。



◆しゃがみ状態になるので、下段投げ以外には投げ負けない

『バーチャファイター3』が「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」アーケード部門賞を授賞！

『バーチャファイター3』が、「朝日デジタル・エンターテインメント大賞」のアーケード部門の作品賞を受賞、プロデューサーのAM2研鈴木部長が個人賞を受賞した。この賞は、朝日新聞社がデジタル技術を使ったゲームや映像などのエンターテインメント性を評価していこうと、今年から設けたもの。第1回の大賞受賞作は『スーパーマリオ64』となった。11月6日の授賞式では、鈴木部長から「ゲーム関係以外からの高い評価に喜びもひとしおです。今後も頑張っていきます」とコメントがあった。

2研鈴木部長は個人賞も授賞！

◆結果としては、アーケード部門を独占！

◆授賞式には任天堂の宮本茂氏も姿を現した

サターンFAN22号のプレゼント当選者発表…①アルバスブーン『FV』オリジナルモデル：東京都／田沼仁、新潟県／中村翔　②『VF3』葵ポスター：茨城県／小野寺学、千葉県／松本英治、東京都／服部和敏、東京都／増子裕史、香川県／島田晋太郎、他25名。

ARCADE HITS NOW!!

アーケード ヒッツ ナウ

このコーナーでもたびたび取り上げてきた『ラストブロンクス』。その最後の謎が今明らかになる。とっくに知ってるよという人も「なーんだ」とか言わずに見るべし。

見た？ 出た？ やった？ の隠しキャラ特集

ラストブロンクス 東京番外地

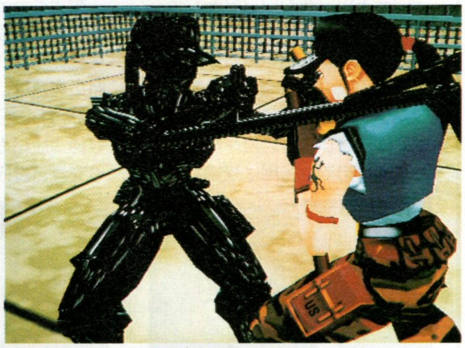
稼動中 セガ

『ラストブロンクス』の対COM戦に特定の条件を満たすと登場する隠しキャラがいるのは、知っている人も多いと思う。1人はレッドアイのあとに出現する「グレイ」。そしてもう1人、本邦初公開となるのがこの「メタル」だ。全身が鈍い銀色に輝くこのメタルは、言うなれば先に登場したグレイの進化バージョン。環境マッピング（※ポリゴンの表面に周囲の環境を鏡のように写り込ませ、金属やガラスなどの質感を表現する技法）機能をスペック上に持たないMODEL2基板において、これまでにない表現を実現させた『ブロンクス』。最新CGボードMODEL3にも引けをとらないこの表現力は、ぜひ一度自分の目で見てもらいたい。

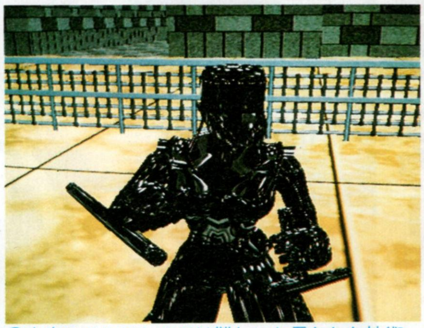
さてその肝心のメタルの出現条件は、次の3つだ。

①プレイヤーキャラ8人とレッドアイでCOM戦をクリアしている。
②稼働開始から100日以上経過していること。
③グレイの出現条件をクリアしていること。

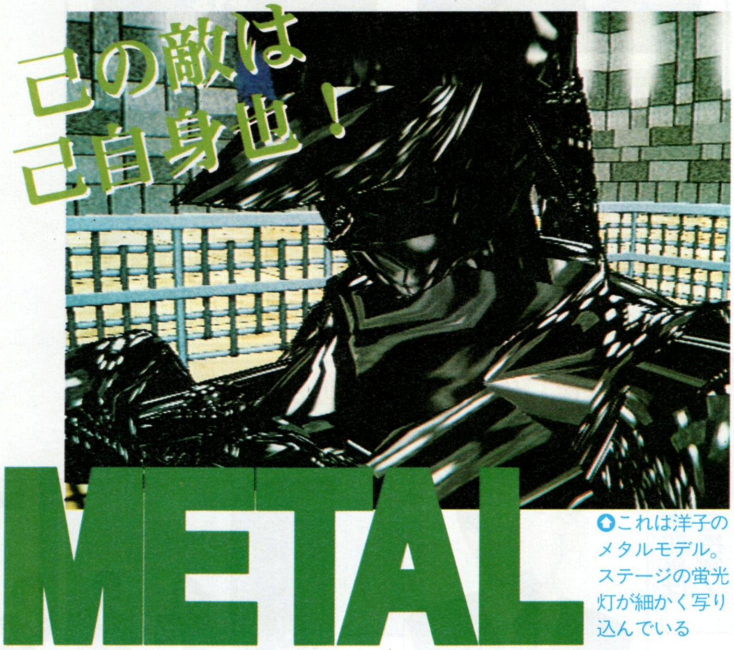
①のレッドアイ使用コマンドと③の条件は、次頁の個別の説明を参照。②は自分では確認のしようがないので、お店の人にでも聞いてみるのが確実だろう。



⇧プレイヤーの分身として登場するメタルだが、動きや能力はグレイと変わりない



⇧本来MODEL2では難しいと言われた技術を可能にした「メタル」。根性出して見るべし



METAL

⇧これは洋子のメタルモデル。ステージの蛍光灯が細かく写り込んでいる

「METAL」が示すMODEL2の可能性

その表現技術に、MODEL2の性能限界まで使い切ったというグレイとメタル。このキャラについて、『ブロンクス』のディレクタである安部顕信氏と、メインプログラマの藤原誠司氏に話しをうかがった。

──グレイとメタルのようなモデルを作ろうとした理由は。

藤原　直接のきっかけになったのは、2月のAOUショーで流された「バーチャ3」の映像でしょうか。当時は『ブロンクス』もまだ開発中だったんですが、我々としても「バーチャ3」とMODEL3は非常に気になる存在でしたね。

安部　今回使った環境マッピングやグーローシェーディングなどの技術も、最初MODEL2ではできないだろうと思っていたんです。でも開発チーム内でもあれを見て「何とかしてやりたい」という意識が強くなった。もともと『ブロンクス』は服や髪のなびきとか、技術的に新しいことをいろいろやってるんですよ。そこでMODEL2で最高のものを作ろうという統一目標ができたのは、雰囲気的にも良かったですよね。

藤原　それでいろいろ試行錯誤しているうちに純粋に環境マッピングをどこまで表現できるか追求したくなったんです。最初にMODEL2は性能的にここまでできるというのを調べて、それでとりあえず「出来るだろう」というのは分かった。まず小さなパーツから始めたんですが、とにかく最初は処理が遅くて遅くて。

──よくメタルまで行きましたね。

藤原　実は作ったのはメタルのほうが先なんですよ。そのグレードを下げたのがグレイなんですが、まずこれを先に見てもらって、そのあとにまた驚いてもらえればということで成長するボーナスキャラという設定にしました。

安部　幸い反響のほうもかなりあって、ホッとしました。メタルに関しては、間違いなくMODEL2最高水準の映像表現ができたと思っています。ぜひ実際に見て欲しいですね。

©SEGA

REDEYE

⬆謎の男レッドアイ。その正体についてはいろいろ憶測があるが…

COM戦のラストに登場するレッドアイ。性格もハイなら戦闘力もハイレベル。2本のトンファーの前に敗れ去ったプレイヤーは数知れないだろう。そんな彼も、ついにプレイヤーキャラとして表舞台に出ることを許される日がきたのだ。レッドアイの使用コマンド及び条件は次のようになっている。

①プレイヤーキャラ8人が全員COM戦をクリアしていること。
②上の条件を満たしている場合に、キャラセレクト画面で⇨⇨⇦⇦⇧⇩⇧⇩⇧⇩と入力。笑い声が聞こえたらボタンを押して決定。

①の条件はアドバタイズデモのランキング画面で確認できるので、必ずチェックしよう。なおレッドアイもほかのキャラ同様2Pカラーや武器換えのコマンドが使える。

⬆同キャラも当然可能

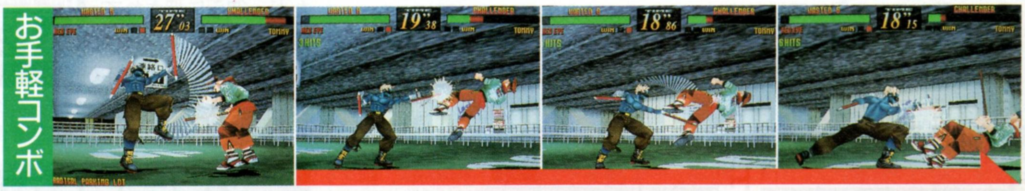
⬆武器換えは箸を刺したサンマだ!

RED EYE固有技票

ダブルスピンキック	KK
マッドスライダー	⬂⬂K
デスダンス	⇦⇨⇨K
ブラインドエアキック	⇦⇨K+G
ステップトー	⇨⇨K+G
スタッカートスライス	⇩P+K
スクリューダイブ	⇨⇨P+K
投げ技	
ブレインウォッシュマウント	⇨⬂⇩⬃⇦P+K

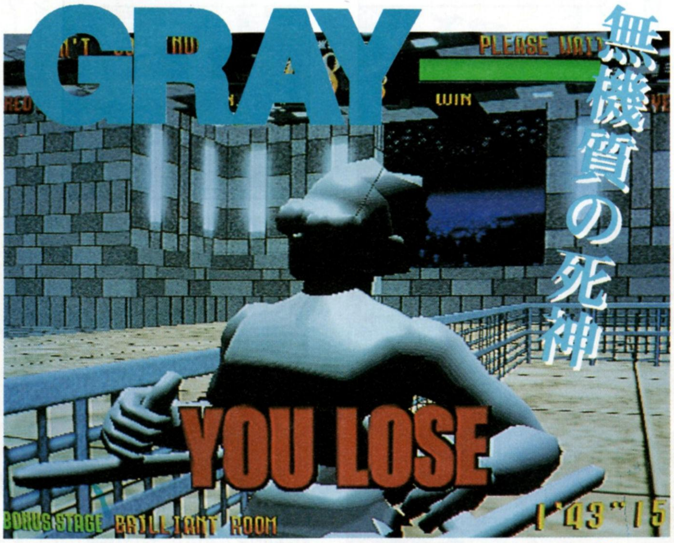
※上記以外のレッドアイの基本技コマンドは、⇦P＋Gの投げがないほかはすべて洋子と同じ

お手軽コンボ



⬇⇦⇨PP➡⬂PPPG➡⇨⇨Pの6段。簡単なので誰でもできるぞ。最初は⇨Kからでも可能。最後を⇩Kにすると屈辱技ぽくってよい

GRAY

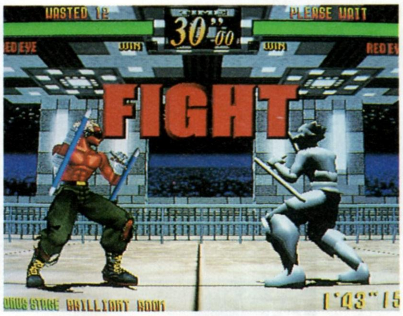


⬆無機質、無表情、そして正確無比な動き。まともにやっても勝てない!?

前述のメタルの前身とも言えるキャラ。COM戦の最後に登場するレッドアイを特定の条件をクリアしたうえで倒すと、隠しキャラとして出現する。残念ながらグレイはレッドアイと違い、プレイヤーキャラとして選択することはできない（メタルも同様。能力は変わらないので意味ないから?）。このCOMグレイの出現条件は以下のようになっている。

①レッドアイと戦うまでに自分がパーフェクトで勝ったセット数が、COMに負けたセット数以下だった場合に出現。なおパーフェクトは最低1本取ること。

ちょっと分かりにくいと思うので簡単に言うと、自分がパーフェクトを3セット取っていたら、COMに3セット以上負けてはいけないということ。条件を満たしていないと、レッドアイに勝ってもグレイを拝むことはできない。ちなみにこの条件は乱入やコンティニューしても有効になっているので、負けそうになったら友達に乱入してもらうのもひとつの手ではある。お金はかかるがいつかは会えるはずだ。



⬆レッドアイにも当然グレイモデルは存在する。やはり最強か

セガ新作プライズ発表会開催

去る11月7日セガ本社にて、来春以降に発売予定の新作プライズ内覧会が開催された。UFOキャッチャー関係では、『新世紀エヴァンゲリオン』のTシャツや『サクラ大戦』のキーチェーンマスコット。そして『ラストブロンクス』のぬいぐるみ（右の写真ね）も堂々のラインナップ。どれも6月頃に登場の予定だ!

⬆当日出展された新作プライズ

本誌No.20『ラストブロンクス』テレホンカード当選者。熊本県／境 大輔　**No.21『蒼穹紅蓮隊』チラシ当選者。**青森県／加藤利通　千葉県／小野寺利彦　東京都／緒明伸剛　神奈川県／望月成晃　長野県／木藤俊一　兵庫県／岸田和浩　島根県／渡辺 賢　和歌山県／谷口浩二　福岡県／野口賢一　三重県／川西正臣

COMING SOON カミングスーン

今回のカミングスーンはあの『KOF'96』の最新情報をはじめ、デジタルサーカスやE3などイベントレポート掲載。充実したラインナップをとくとご覧あれ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

発売日	12月27日	CD枚数	1枚
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ
価格（税別）	5800円(拡張RAMカートリッジ同梱版7800円)	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(11月8日現在)

今までの格闘ゲームにはなかった3vs3システム（お互い3人のキャラクタを使用して勝ち抜いていく）により、業務用やNEO・GEOで大ヒットした『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ。その最新作が早くも移植される。拡張RAMカートリッジの対応により忠実な移植が可能となった。サターン版オリジナル要素も盛り込まれる予定だが、それについては次号以降で紹介していく。

◎お馴染み『餓狼伝説』シリーズで有名なギース・ハワードもボスチームとして復活を果たした。今回の飛び道具は端まで飛ばなくなっている

◎キングのベノムストライクに対して、アテナは新技のνサイコリフレクターで応戦してるぞ

27人ものキャラクタが大暴れ

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（以下KOF）の最大の魅力は、使用できるキャラクタが多いことだ。今回は前作より3人増えた27人。新キャラが多数参加してきたが、彼らに押されて消えていったキャラクタも何人かいる。全体的には女性キャラクタがかなり増えた。

◎キャラクタ選択画面は前作をベースにグラフィックを描き直している。お気に入りのキャラはいる？

パワーアップされたシステムに注目

『KOF』にはほかの対戦格闘にはない斬新なシステムが多数盛り込まれている。パワーゲージがMAXになれば1回だけ超必殺技がいつでも使えるようになったり、相手よりも体力が減っている状態で気絶したときに、味方が助けに来る援護攻撃などさまざま。さらに前作では投げ以外に完全無敵だった「攻撃避け」が、本作ではほんの一瞬だけ無敵時間のある行動がとれる「緊急回避」になった。

援護攻撃

◎キャラの組み合わせが悪いと助けにこないことも

パワー溜め

◎パワーを溜めればガードキャンセル緊急回避が可能

緊急回避

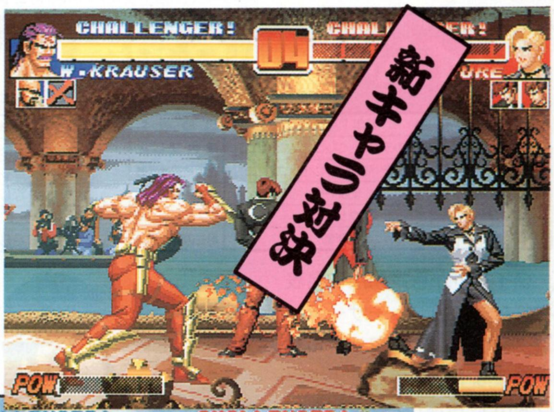
◎◎入力直後に無敵時間はあるが、行動後はほんの少しだけ硬直してしまう

©SNK

一部のキャラの技を大公開

『KOF』のキャラクタたちは1人6～10の必殺技を持っている。特に旧キャラには新技が追加されたため、戦い方が大きく変わった者もいるほどだ。また、超必殺技は体力とパワーMAXゲージの、2つの条件を揃えて出すと、威力やグラフィックに違いがでるようになった。新しいシステムと多彩な技を駆使して相手を倒せ。

↑順番は重要。パワー型のキャラを先鋒にして捨て身でダメージを与え、次のキャラで倒す、などの戦略も必要



↑『帝王』クラウザーと『秘書』マチュア。2人とも『KOF』シリーズは今回が初参戦となる。パワーとスピードの対決はどちらに軍配が上がるのだろうか？

↑『餓狼伝説2』からは人気の高いキム・カッファンと不知火舞。キムのテコンドーで鍛え上げた脚技「空砂塵」が舞にさく裂。一方の舞は今回もお馴染みのセクシー姿をアピール!!

↑今やSNKの顔になりつつある2人。強いのはどっちだ!?

↑雷を自在に操る二階堂紅丸に対して、空を切り裂くような手刀を繰り出すマチュア。バック背景のキャラクタの動きもいかしてる

↑『龍虎の拳外伝』からあの藤堂竜白の娘、香澄が登場してきたぞ

↑地面に叩きつけた気を一気に吹き上げるテリーの超必殺技

※画面は開発中のものです

タイムギャル&忍者ハヤテ

発売日	'97年1月17日	CD枚数	2枚組
発売元	エクゼコ・デベロップメント(エクゼコ)	複数プレイ	2人交代
開発元	エクゼコ・デベロップメント(エクゼコ)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99%(11月6日現在)

タイトーから業務用で発表された、LD(レーザーディスク)ゲームの2タイトルが1つになって登場だ。1本目は'85年に登場した『タイムギャル』。そしてもう1タイトルは'84年に登場した『忍者ハヤテ』だぞ。

かわいいレイカちゃんがポーズをつけて登場

昔なつかしいLDゲーム

LDゲームは'80年代中盤に業務用のジャンルで流行したものだ。LDで再生させるアニメーションの画面上に、表示される指示に合わせ、方向ボタンやボタンを入力していく。タイミングよく、正しく入力できれば、先へ進める。しかし、入力が遅かったり、間違うと1ミスになるのだ。指示を瞬間的に判断ができるかがものをいうジャンルだ。

危機をすばやい反応で回避!

飛び出してくる槍をタイミングよくかわせ

タイムギャル

主人公は「タイムギャル」のニックネームを持つ美少女「レイカ」。大悪党ルーダによって盗まれたタイムマシンを取り返すために、タイムトラベルで追跡していく。時代によっては、襲いくる恐龍やロボットなどを回避しなければならないぞ。本作では方向入力するだけではなく、行動を3つの選択肢から選ぶシーンもあるのだ。

3択は時間制限があるので急いで考えろ

ミスをするとこんなかわいらしいレイカちゃんが拝めてしまう

忍者ハヤテ

舞台は悪の忍者軍団の城。さらわれた姫を救うため、主人公「ハヤテ」が単身で助けに行くというもの。カラス天狗や老剣士などの敵や、落とし穴、飛び出す槍といったさまざまなカラクリがハヤテの行く手を阻んでいるぞ。

また、進んでいくステージは毎回ランダムで設定されるので、何度も楽しむことができるのだ。

天井裏に潜む謎の巨大な生き物。実は…

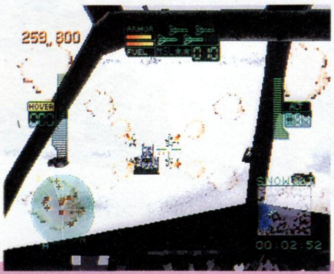
やられパターンは各アクションごとに違うものが用意されているぞ

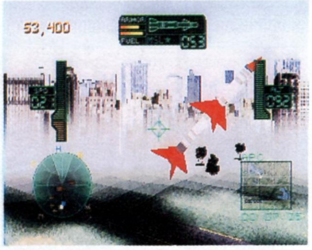
ブラックドーン

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	複数プレイ	1人用
開発元	Black Ops Entertainment	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	パスワード
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(11月6日現在)

強大化していくテロリストに、ヘリコプターでたち向かっていく3Dシューティング。プレイヤーは特殊部隊「ブラックオペレーション」の一員となり、与えられた任務を遂行していく。

操作方法は初心者から上級者まで楽しむことのできる4つのモードがある。また視点も任意で切り替えることができるのだ。


パワーアップした4連ミサイルをたたき込め!

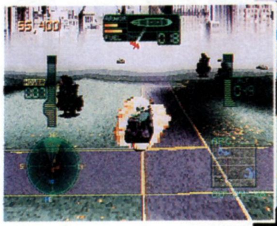

使い果たしてしまった武器も、補充することができるので安心だ

ヘリコプターを操縦して、テロリストを壊滅

プレイヤーは人質救出や特定の敵を破壊するなどの、与えられた任務を達成していかなくてはならない。敵を破壊することで、燃料や武器などのアイテムが出現するので、うまく補充して、テロリストの軍備を徹底的に壊滅させよう。

敵のヘリコプターとの息も尽かせぬ空中戦

民間人を救出しろ!!


攻撃をされる前に、確実に狙って破壊していこう。それがクリアへの近道だ

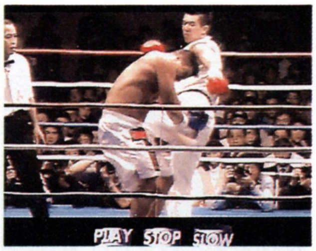
敵の攻撃の合間に人質や民間人を救出しろ。罪のない人々をテロリストの魔の手から守るのだ!!

©TAITO/東映ビデオ/ECSECO DEVELOPMENT・Virgin Interactive Entertainment/Black Ops Entertainment

LEGEND OF K-1
THE BEST COLLECTION

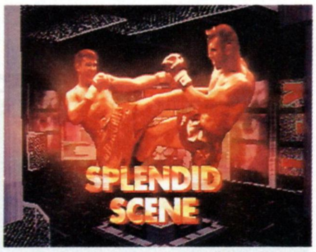
発売日	'97年1月10日	CD枚数	1枚
発売元	ポニーキャニオン	複数プレイ	1人用
開発元	アンカー	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4980円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%（11月5日現在）

空手やボクシングなどを含めた、立ち技の総合格闘技、K－1。その主催である正道会館の全面的な協力のもとに作られた、K－1のデータベースが登場。このソフトには'94年にK－1が創設されてからの、80以上の名シーンがムービーで収録されている。各シーンはスロー再生でも見られるぞ。



佐竹のKO場面も収録されている

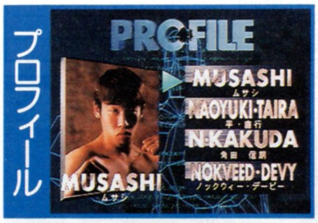
石井館長が質問に答えてくれる



KOシーンだけ見ることもできる

データベースでK-1のすべてを味わいつくす

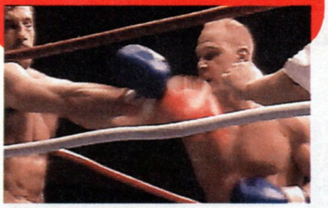
モードは5種類。86人の選手のプロフィールがわかるモードを始め、正道会館の石井館長への質疑応答、K－1グランプリ'95のハイライトやK－1史上の名シーン、そして、K－1ルール集などが楽しめる。アンディ・フグやムサシのインタビューも収録されている。



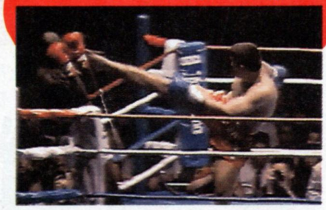
プロフィールは写真や参戦データ、試合のムービーなどで構成される

アンディとムサシのインタビューも収録。2人のことが詳しくわかる

フグVSベルナルド


K－1GP'95最大の番狂わせ。衝撃のアンディのKO負けも見られる

アーツVSホースト

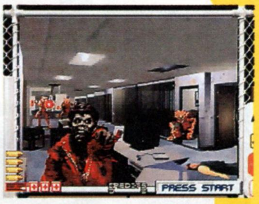

最強を誇ったアーツと、パーフェクトマシン・ホーストの勝負だ！

エリア51

発売日	'97年1月下旬	CD枚数	1枚
発売元	ソフトバンク	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	バーチャガン
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%（11月5日現在）

バーチャガン対応の3Dシューティング。海外で大ヒットした業務用ゲームの移植作だ。舞台はアメリカの秘密軍事基地、エリア51。プレイヤーは対エイリアン迎撃部隊の一員となって、エリア51を侵略したエイリアンや、エイリアンに寄生されたゾンビ兵を抹殺しなければならない。最終目標はエリア51そのものを破壊することだ。

エイリアンを抹殺せよ



エイリアンに寄生されたゾンビも敵になる

手りゅう弾を使うこともできるぞ

敵の攻撃を受けると画面に亀裂がはしる

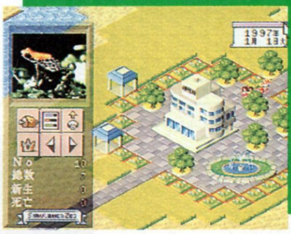
目の前に現れる敵を慌てずに撃つのだ

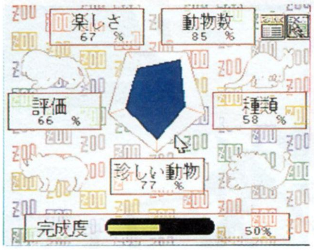
シミュレーションズー

発売日	'97年1月下旬	CD枚数	1枚
発売元	ソフトバンク	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（11月1日現在）

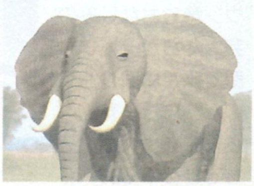
つぶれかけた動物園のオーナーとなって、経営を立て直していくシミュレーション。プレイヤーは園内のレイアウトを考えたり、動物の飼育に注意を払わなければならない。動物は150種類の中から選択できる。人気のある動物を集め、て、入場者を増やしていこう。

動物園を再建する


しだいに入場者を増やして、最後に目指すは世界一の動物園だ



値段の高い動物がいても、必ずしも入場者が増えるわけではない


動物たちもたくさんのお客さんを待ってるぞ

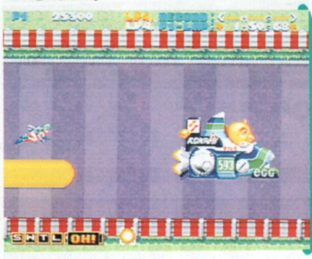
©PONY CANYON・SOFTBANK・C&E／SOFTBANK

実況おしゃべりパロディウス
〜forever with me〜

発売日	12月13日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	92・プレイデータ、ハイスコア
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

かわいいキャラクタや、愉快なパロディが盛り沢山のシューティング『パロディウス』シリーズの最新作が登場するぞ。ゲームの流れを実際に音声で実況してくれるのが特徴だ。声優には八奈見乗児氏と小原乃梨子氏のベテランが起用されているのだ。

⬆八奈見乗児と小原乃梨子がゲームの実況をしてしゃべりまくるのだ。感想をのべたりもするぞ



⬆もともとはスーパーファミコン版を移植したものなのだ

パロディ満載!!

⬆シリーズおなじみのキャラクタもたくさん登場しているぞ

随所に織り込まれたパロディの数々

選択できる機体は、8タイプのものが2体ずつの合計16種類。また、お互いが助け合ったり、邪魔しあったりといった、2人同時プレイを楽しむこともできる。さらに、「スコアアタック」や「タイムアタック」といった、オマケモードで遊ぶこともできるぞ。

⬆これはあまりにも有名なあのアニメのあのシーンではないか

⬆弾をかいくぐってがんばるのだ

⬆ベルを取ってパワーアップをしていくのだ

⬆⬆プレイヤーキャラは、8タイプを2種類づつ、全部で16の中から選択可能だ。キャラはいずれも個性的で、各キャラによりパワーアップゲージの内容や配置が大きく異なるのだ。攻撃力にも違いがあるぞ

ファンキー・ヘッド・ボクサーズ

発売日	'97年1月10日	CD枚数	1枚
発売元	吉本興業	複数プレイ	2人同時
開発元	吉本興業	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	2・プレイデータ
ジャンル	ボクシング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（11月8日現在）

アーケードで人気を得た対戦ボクシング『ファンキーヘッドボクサーズ』のキャラに、吉本の若手芸人たちを起用したゲームが登場。ブラウン管でおなじみの芸人たちが、大きな顔で派手に殴り合うのだ。また、華麗な必殺技を楽しむこともできるのだ。

⬆今をときめくナインティナインをはじめ、ロンドンブーツやへびいちごなど吉本の若手が登場するぞ

吉本の芸人がデカ頭で殴り合う

このゲームの魅力は、キャラの派手な登場パフォーマンスや顔面変形、愉快なリアクションなど、随所に吉本的な笑いが盛り込まれていることだ。また、数々のお笑いトレーナーを使って、オリジナルのボクサーを育てたり、そのボクサーを対戦モードで使うこともできるのだ。

⬆殴られると見る影もないくらいぼこぼこになってしまうぞ

⬆トレーナーを使って、自分だけのボクサーを育てることができる

⬆派手な必殺技でKOを決めるのが、ボクシングの楽しいところだ

©KONAMI・SEGA／Yoshimoto kogyo／Multimedia Produce

ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

発売日	12月20日	CD枚数	1枚
発売元	ナツメ	複数プレイ	1人用
開発元	ナツメ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・プレイデータ
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

アニメチックな美少女6人が登場する麻雀ゲーム。女の子たちは神様に願いごとを叶えてもらうという目的のため、麻雀で勝負するのだ。6人はそれぞれ打ち方に個性がある。プレイヤーはその中から1人を自分のキャラとして選ぶことができるぞ。

モードには選んだキャラごとに違った物語が楽しめる「ストーリーモード」のほか、好きな女の子を自由に組み合わせて勝負できる「フリー対戦モード」がある。さらにおまけモードもあるぞ。

メルヘンチックなキャラと麻雀勝負

うさぎ娘「キャルル」ちゃんだ。こんなにかわいらしい女の子たちがオープニングで紹介されるぞ

見習い魔法使いや女子高生などの個性豊かなキャラクタから選択

勝負に勝てば、キャラクタがしゃべるぞ

三國志リターンズ

発売日	'97年1月	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	8人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(11月8日現在)

中国大陸を舞台に全土統一を目指していくシミュレーション『三國志』シリーズ。その1作目がリメイクされて登場。本作では、臨場感あふれるオープニングムービーが追加されたほか、メイン画面や武将の顔グラフィックなどが、新たに描き直されている。

さらに、初心者にも手軽に楽しむことができるよう、ゲーム中の軍師が戦略を助言してくれるコマンドが追加されているぞ。

温故知新!

戦闘シーンも当然、グラフィックがパワーアップしているのだ

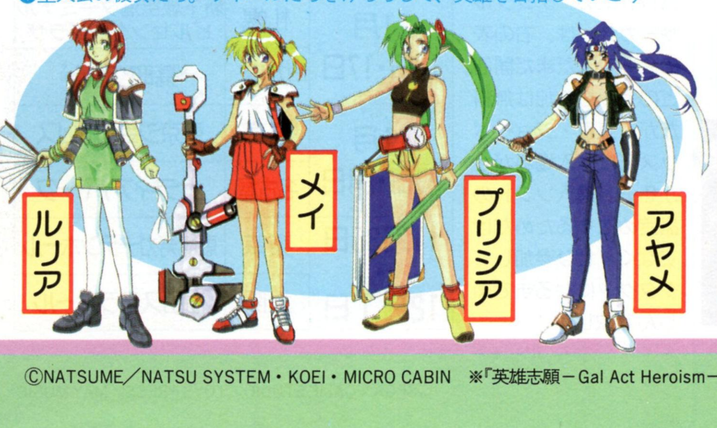
ああ、なつかしいあの『三國志』がサターンでプレイできる

軍師の助言をいかして、中国大陸統一をめざせ!

英雄志願
—Gal Act Heroism—

発売日	来春	CD枚数	2枚
発売元	マイクロキャビン	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロキャビン	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	20%(11月8日現在)

『リグロード サーガ』シリーズなどの開発で有名な、マイクロキャビンが新作を発表。冒険者養成学校を舞台に、英雄を夢みる主人公が、ライバルたちと出会い、成長していくロールプレイングだ。



主人公の彼女たち。ライバルたちをけちらして、英雄を目指していこう

英雄めざして、ライバルと激突!!

本作はすでに発売されているパソコン版の移植となるが、シナリオや音楽、演出などがパワーアップされる。物語は主人公がさまざまな依頼を受けることで、進んでいくという方式だ。依頼を受けるも受けないもプレイヤー次第だぞ。ゲーム中の半年間をいかに過ごしたかによって、違った結末なるマルチエンディングなのだ。

これはパソコン版の画面。「ルリア」ちゃんが扇子をかざしているのだ

新作発表会

去る11月1日に、ホテルニューオータニ幕張において、『英雄志願』の発表会が行われた。

会場では、ゲーム中のキャラクタの声を担当する、20人もの声優が出席していたぞ。ゲーム発売前に早くも、彼女たちの美声を聞くことができた。

これだけの数の声優さんたちが、一同に会する機会はもうないかも

©NATSUME/NATSU SYSTEM・KOEI・MICRO CABIN ※『英雄志願ーGal Act Heroismー』の画面写真は、パソコン版のものです。

特別企画 1 SEGA SATURN

デジタルサーカスリポート

今回は特別企画として、先日行われた2大ゲームイベントの模様をお伝えするぞ。会場の熱気を感じ取ってくれ！

セガサターン発売2周年記念全国縦断イベント、「デジタルサーカス」開催中。年末年始発売予定の50本近いサターンソフトを遊べるほか、「ボリショイサーカス」のライブまで楽しめてしまうという、盆と正月が一緒に来たようなイベントだ。ここでは先日11月8、9日に行われた、横浜・ランドマークタワーでの模様をリポートする。

⬆横浜の情報発進基地、ランドマークタワーからイベントスタート

粒ぞろいの出展タイトルに目移りしちゃう！

会場内では年末年始発売のビッグタイトルが惜しげもなく披露され、実際に遊ぶことができたぞ。このイベントで初めて発表されたタイトルもあり、来場者はド肝を抜かれていたようだぞ。

⬆横浜会場の１番人気『電脳戦機バーチャロン』。終止人が途絶えず

⬆謎の多かった『エアーズアドベンチャー』もプレイ可能

⬆『サクラ大戦』に続き話題沸とうの広井作品、『天外魔境』も遊べた

⬆シリーズ第2弾。今回も昆虫が大活躍!!

⬆ビデオでセガの隠し玉を続々発表。思わずもれる感嘆の声

⬆スケルトンが主役の横スクロールアクション

得するイベントも盛りだくさん

会場では各ソフトのゲーム大会や、ゲストによるイベントなどが行われていたぞ。特に大々的に行われた『バーチャロン』のゲーム大会は、とにかくツインスティックに触れたい、という人から日ごろ業務用で鍛えている腕自慢たちまでが参加し、白熱していたのだ。

⬆SNKの『斬紅郎』大会。優勝賞品は『KOF'96体験版』だ！

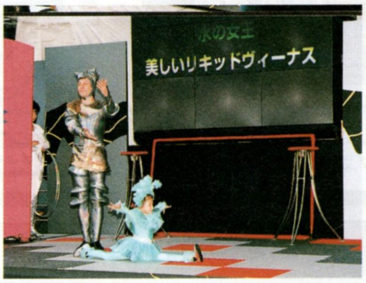
⬆『E０』。コンパニオンがゲームを説明

⬆展示ＶＴＲでは、飯野氏のコメントを上映

⬆『バーチャロン』大会の様子。発売前なのに参加者のレベルが高い！

ボリショイサーカスのステージが凄いぞ！

ゲーム以上にこのイベントの目玉なのが、ボリショイサーカス団によるミニライブ。ステージ上では次々と楽しいパフォーマンスが行われた。ゲーム目的でやってきた人たちも、サーカスに目が釘付けになっていたぞ。



⬆パフォーマンスはストーリー仕立てで進行していく

⬆手練の技の数々に、思わずゲームをする手も止まってしまう

⬆豪快な空中演技もこの通り。場内は拍手喝采の渦に

まだまだ開催！ 絶対遊びにいこうぜ！

このように見どころ盛り沢山の「デジタルサーカス」は、右の表の会場でまだまだ開催。どの会場も参加は無料だが、東京・ジョイポリスだけは入場料がかかるぞ。購入ソフトの品定めをするためだけでなく、ぜひ参加して、クタクタになるまで楽しんで欲しい！

日時	開催地	開催場所
11月16日・17日	札幌	新千歳空港ターミナルビルセンタープラザ
	広島	基町クレド
11月23日・24日	東京	東京ジョイポリス
	名古屋	ナディアパーク
11月30日・12月１日	東京	恵比寿ガーデンホール
	大阪	梅田ステラホール

©SEGA・GAME STUDIO／TOYS PRESS／MAY MUSIC

特別企画2 E3/Tokyo'96 リポート

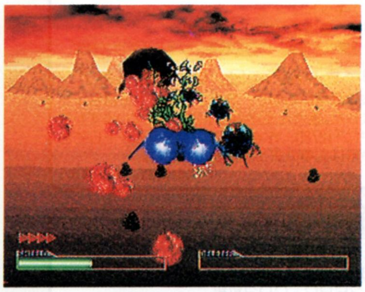
ついに開催されたE3/Tokyo'96。出展されていたタイトルや会場内で行われたイベントを紹介。

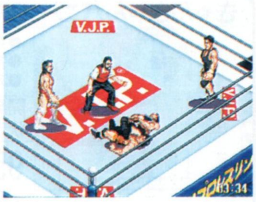
去る11月2日から4日の3日間、千葉・幕張メッセで、最新のコンピュータエンターテインメントソフトと、ハードが一同に展示されるE3/Tokyo'96が開催された。このコーナーでは、E3に出展されていたサターンタイトルや、各ブースでのイベントなどリポートしていくぞ。

↑会場の幕張メッセでは、連日たいへんな人で賑わっていたぞ

E3/Tokyo'96で出展されたサターンタイトル

ブース内では発売前の期待作を体験することができた。ヒューマンの『ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE』や、テクノソフトの『ブラストウインド』などは発売前にプレイできるとあって多くの人で賑わっていたぞ。また残念ながら、ビデオの展示やチラシの配布のみのタイトルもあったが、続報が待ちどうしい作品ばかりだった。


↑伊藤忠商事が発表した『ジーベクター』。進んだルートでストーリーが変化する3Dシューティング

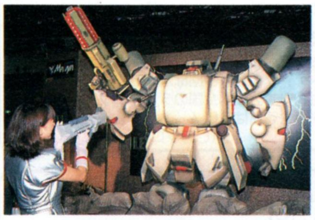

↑ブースでは、実際にプレイできたぞ

↑ダイキの『雀帝』は16人の女の子が登場

ブースごとに催されたイベント

各ブースではそれぞれ趣向を凝らしたイベントが用意されていた。コスプレをした女の子との記念撮影や、来場者との麻雀大会なんていう少し変わったイベントもあったぞ。また、会場内の特設ステージでは声優さんのトークショーやゲーム大会も行われていた。

↑画面を立体に見ることが出来るメガネを、実際に体験できたぞ


↑レイノスの的にうまく当たると、オリジナルグッズがもらえたぞ

↑合成を使った写真撮影なんてものも

コスプレギャル♡

↑キッドのブースでは、かわいらしい「サワティ」ちゃんがお出迎え

㊙話も聞けた? カンファレンス

同会場の国際会議場では、海外の技術者を迎え、講演が行われた。その中で、ゲーム制作に携わることになった直木賞作家の大沢在昌氏は、「ゲーム作りを知らないことを武器にして、今までだれも思いつかなかったムチャなアイデアを出して、今までなかったようなものを作りたい」と語っていた。

↑大沢氏が手掛けるゲームは女刑事が主人公のアドベンチャーらしい

GIRIGIRI 新着タイトル動向

すべりこみ情報

SNKから12月27日に発売予定の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』に限定版が登場。その名も『限定KOFダブルパック』。ツイン・アドバンスド・ロム付属の前作『'95』と、拡張RAM付属の『'96』をセットにした豪華版だ。発売日は『'96』と同日の12月27日。価格9800円（税別）。

メディアクエストからは、タイトーが開発し、現在も業務用で好評稼働中の縦スクロールシューティング、『レイストーム』が移植決定/ このサターン版はタイトルを変更し、『レイヤーセクションII』（仮称）として登場するぞ。発売日は'97年夏予定。価格は未定。

新規参入のアリアドネメディアは『スノークイーン』を発表した。セガから発売された『LULU』と同様のシステムを用い、アンデルセンのおとぎ話「雪の女王」をデジタル絵本化したものだ。人物のセリフに声優を起用。矢島晶子、池澤春菜のほか、俳優の天本英世がキャスティングされているぞ。発売日は'97年春を予定。価格は4800円（税別）だ。

↑「KOF限定ダブルパック」のパッケージ

↑『スノークイーン』のパソコン版画面。今後、続々シリーズ化の予定

↑アクレイムの『バットマンフォーエバー』画面を入手。詳細は次号

©ITOCHU/Soft Office・HUMAN・DAIKI SYSTEM VISION・Flammarion Multimedia and Organa/Ariadne/Tohokushinsha/Satelight・Acclaim Entertainment/Iguana Entertainment

期待作 最新状況 REPORT

気になるソフトの進行状況を毎号チェック!!

★★★★★★★★★★

年末に発売が予定されているビッグタイトルや、まだまだ先かな? の話題作まで、バラエティ豊かな恒例の開発状況レポート。目指せ100%!

※11月7日現在の情報です。

デイトナUSA Circuit Edition

●発売元・開発元:セガ
●発売日:'97年1月24日 ●価格(税別):5800円
●レース、2人同時、モデム・レーシングコントローラー対応

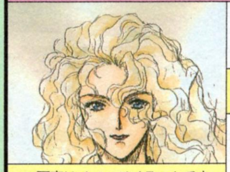
開発状況 ?%

発売日決定! 来年の1月24日は熱いぜ!

おかげさまで発売日が決まり、開発も順調に進んでいる「デイトナ」ですが、今回はなんといってもモデムによる通信対戦です。日本全国のデイトナファンと、自分の家で対決できる日は近い! もう少し待ってくれ。

(CSプロモーション部/花谷)

ドラゴンナイト



※写真はイメージイラストです。

●発売元・開発元:エルフ
●発売日:未定 ●価格(税別):未定
●ロールプレイング、18歳以上推奨

開発状況 12%

愛があるから僕は剣を握る

『ドラゴンナイト』のアフレコまだかなぁー。あっ、気にしないでくださいね、単なる僕の独り言ですから。そんな…密かに進んでいるなんて、僕は口が裂けても言えませんよ。ぶちっ! ←口が裂けた音

(営業部/よっしー)

テラ ファンタスティカ

●発売元・開発元:セガ
●発売日:12月27日 ●価格(税別):5800円
●ロールプレイング

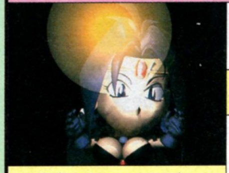
開発状況 ?%

凝り性の方は睡眠不足にご注意を!

年末の3大RPGの中で1番最後に発売されるこのソフト。なんといってもポイントは「国務会議」というシステムです。この会議の結果が今後の展開に影響を及ぼすので…。おっと、これ以上は発売日までお待ち下さい。

(CSプロモーション部/花谷)

スレイヤーズ(仮称)



※写真はイメージCGです。

●発売元・開発元:角川書店・ESP/オニオンエッグ
●発売日:'97年春 ●価格(税別):未定
●シミュレーションRPG

開発状況 35%

今日はアニメーションの話を少々…

いままであまり触れていなかったアニメについてですが、とかくハイクオリティなものを作るべく、現在黙々と制作進行中です。当然そのうちアフレコもあるわけで…くくく…たまりませんなぁ…(注:私は一般人)。

(ソフト事業部/サウザンド洋介山)

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●発売元・開発元:ソニック
●発売日:12月20日 ●価格(税別):5800円
●ロールプレイング

開発状況 80%

ロシアより哀をこめて

ロシアはもう冬です。別にロシアで開発しているわけでも、僕がロシア人というわけでもありません。開発室はデバックの熱気とサーバーの放熱で夏本番。こう暑いと冬が恋しく、身も心もロシアへ飛んで…(壊れ気味)。

(ロシア系プログラマー/タグマニノフ)

きゃんきゃんバニー・プルミエール2

●発売元・開発元:キッド
●発売日:12月20日 ●価格(税別):7500円
●アドベンチャー、18歳以上推奨、CD2枚組、シャトルマウス対応

開発状況 95%

やっぱり『きゃんバニ2』は"!!"だった!

時が経つのは早いもので、発売まであと1ヵ月ちょっととなりました。皆さん冬休みの予定は考えていますか? 予定表の中に「12/20、きゃんバニ2発売」とメモしておいてね。今号は記事のチェックも忘れずに。

(営業部/矢田清美)

卒業S

●発売元・開発元:NECインターチャネル
●発売日:未定 ●価格(税別):6800円
●シミュレーション

開発状況 75%

行ってみたいネ! 「清華祭」

世間では文化祭シーズンもそろそろ終わりになってきました。あなたも憧れの女子校の文化祭に行ってみましたか? 清華高校の文化祭「清華祭」を楽しめるのは、どうやら来年になりそう? です。

(アミューズメントグループ/田中裕子)

クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~

●発売元・開発元:グラムス
●発売日:'97年3月 ●価格(税別):6800円
●シミュレーションRPG、CD2枚組

開発状況 50%

勝利のために、君はなにを失うのか…

前作から大きな変化を遂げた戦闘システム「STS2」を搭載した『クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ』が、'97年3月、いよいよ登場します。詳細は誌面にて、随時ご報告しますので、続報にご期待下さい。

(プロモーション部広報課/木村)

同級生2

●発売元・開発元:NECインターチャネル
●発売日:未定 ●価格(税別):未定
●アドベンチャー、18歳以上推奨、CD2枚組、シャトルマウス対応

開発状況 50%

あの幻の名作『卒業生』がプレイできる!

というわけで(?)ナントCD2枚組! 「同級生2」番外編の「卒業生」を同時収録し、なんだか凄いことになってます。「卒業生」はパソコン版をクリアした人だけが入手できる「幻のお宝」。サターン持ってて本当に良かった!

(アミューズメントグループ/田中裕子)

GRANDIA

●発売元・開発元:ゲームアーツ
●発売日:'97年春 ●価格(税別):未定
●ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 65%

無限大の冒険心は世界の果てを越えて

ポリゴンフル活用でありながら、一見シンプルな2DのRPG。視点を自由に変えられ、操作性もいいので歩き回るのが楽しい! 好奇心に胸ふくらませ、主人公ジャスティンとなり、未知の世界へ冒険旅行に出かけよう。

(業務部/岡部)

下級生

●発売元・開発元:エルフ
●発売日:未定 ●価格(税別):未定
●アドベンチャー、18歳以上推奨

開発状況 31%

君に囁かれてみたいな…

緊急速報!! 『下級生』のアフレコが、なんとか無事に終了しました。わぁぁぁ、拍手ぅ~! パチパチドンドンパフパフ。ここでちょっとアフレコの内容をご紹介いたし…あぁぁ~! もうページが、いや字数がない。

(営業部/よっしー)

魔法学園LUNAR!

※写真はイメージイラストです。

●発売元・開発元:ゲームアーツ/スタジオ アレックス
●発売日:未定 ●価格(税別):未定
●ロールプレイング

開発状況 60%

やるぞ! 合体魔法! 空飛ぶエリーの勇姿!

RPGの華、戦闘システムの開発がいよいよ佳境。空飛ぶエリー、電撃のセニア、魔法剣のブレード…。各々が得意とする魔法を合わせて、間族と戦う魔法学園の生徒たちの活躍に乞うご期待! 合体魔法の秘密は次回。

(シナリオ担当/杉谷 祐)

©SEGA・SONIC・NEC Interchannel/HEAD ROOM・NEC Interchannel/elf・神坂一/あらいずみるい/角川書店/ESP・アイデス/カクテルソフト/キッド・GRAMS・GAME ARTS・GAME ARTS/STUDIO ALEX

※記事中で、発売元と開発元が違う場合は「/」を使用して併記しています。

LUNAR−ETERNAL BLUE−

※写真はメガCD版のものです。

●発売元・開発元：ゲームアーツ
●発売日：'97年　●価格(税別)：未定
●ロールプレイング

開発状況 35%

メガCD最高のRPGが還ってくる

　メガCD版で評価の高かったシナリオはそのままで自由度アップ。アニメシーンは50分に及ぶ予定で、感動を演出。そして、声優はメガCD版と同じに／　林原めぐみさん、横山智佐さんなど声優ファンには特に嬉しい。

（業務部／岡部）

エアーズアドベンチャー

●発売元・開発元：ゲームスタジオ
●発売日：12月20日　●価格(税別)：5800円
●ロールプレイング、2人同時可(戦闘時のみ)

開発状況 ？%

えっテストプレイに○○さんが!?

　開発もいよいよ大詰め。なんと、永野画伯自らテストプレイして下さってるの。ご意見はどんどん反映するよーにしてます。んで、次号予告。ついに序盤のストーリーがベールを脱ぐ／　乞うご期待。待て、次号／

（制作部／奥谷真紀）

FAKE DOWN

※写真はイメージイラストです。

●発売元・開発元：システムサコム
●発売日：'97年3月下旬　●価格(税別)：未定
●格闘アクション、2人同時可

開発状況 50%

敵のDNAを取り込み成長する格闘ADV

　開発は順調に進んでますっ。大友氏のビジュアルコンセプトデザインの素晴らしさは№22で見ていただけたと思いますが、 我々CGスタッフも血と汗と涙を絞り、クオリティの高いものに仕上げてます。乞うご期待。

（インタラクティブメディア部／丸濱博之）

D-XHIRD

※写真はイメージCGです。

●発売元・開発元：タカラ／未発表
●発売日：'97年春　●価格(税別)：未定
●格闘アクション、2人同時可

開発状況 ？%

「剣」と「拳」の超高速&立体バトル!!

　壁蹴りや崖蹴りなどの、ステージ形状に関連した操作仕様が完成しつつあります。キャラクタに関しましても、〝ボウイ〟、〝カレン〟以外のモデリングが、細かな調整を残すのみのところまで差しかかってきました。

（CS事業部／生地）

HT&T ドラゴンズ'ヘブン

●発売元・開発元：データイースト
●発売日：'97年2月　●価格(税別)：未定
●ロールプレイング

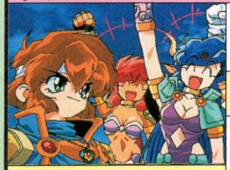
開発状況 30%

ここには自由があった!!

『ドラゴンズ'ヘブン』の特徴である乱戦システムは、見ているだけでも楽しさや迫力が伝わってきます。もう少し経てば、さらに詳しい画面やシステムをお見せすることができるので、みなさんお楽しみに!!

（宣伝課／えびともひろ）

ドラゴンマスターシルク



●発売元・開発元：データム・ポリスター／Gimmick house
●発売日：'97年1月下旬　●価格(税別)：6800円
●ロールプレイング

開発状況 60%

宿屋に酒場に雑貨店／　地上の町を初公開

　ついに地上の町を公開します／　宿屋に酒場に雑貨店、まぁよくある店…ではないのです。お店のお姉さんたちも個性派揃い。しかもカードでお買い物／　ダンジョン内で困った時は、とにもかくにも地上の町へ／

（広報／TOM２）

重装機兵レイノス2

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム(メサイヤ)
●発売日：'97年2月　●価格(税別)：未定
●アクション

開発状況 60%

レイノス、ストーカー現わる／

　最近悩んでます。『ドラクエ』や『FF』のように的確な略称はないかと。〝レイノス〟では『重装機兵』シリーズというのが見えてこない。〝重レイ〟や〝兵ノス〟もマヌケだし。…気分は重イノス!!

（メサイヤ／佐藤弘明）

銀河お嬢様伝説ユナREMIX

●発売元・開発元：ハドソン
●発売日：12月27日　●価格(税別)：6800円
●アドベンチャー

開発状況 90%

『ユナREMIX』は12月27日発売だ!!

　ユナの魅力がわかる人は幸せです。わからない人は、人それぞれなので追求はしません。ただユナを１度でも知った人には本作をプレイして欲しいと思います。単なる美少女ゲームではない魅力を感じて下さい。

（開発／藤原伸介）

天外魔境　第四の黙示録

●発売元・開発元：ハドソン
●発売日：'97年１月14日　●価格(税別)：6800円
●ロールプレイング、CD2枚組

開発状況 99.9%

その日、アメリカが死ぬ

```
66666     66666     66666
6         6         6
66666     66666     66666
6   6     6   6     6   6
66666     66666     66666
```

（宣伝／梶野〔かじりゅー〕）

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者

●発売元・開発元：バンダイ
●発売日：12月6日　●価格(税別)：4800円
●3Dシューティング、ツインスティック対応

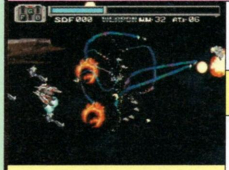
開発状況 100%

『外伝Ⅰ』を越える!?　追加システム搭載／

　とうとう完成しました。そして作業はついに最終巻へと。かなりシステムもバージョンアップして、ツインスティックも対応になりと豊富な内容／　皆様からの声を参考にしていますので気に入って頂けると思います。

（マルチメディア／河阪）

超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか



●発売元・開発元：バンダイビジュアル／未発表
●発売日：'97年2月　●価格(税別)：6800円
●シューティング

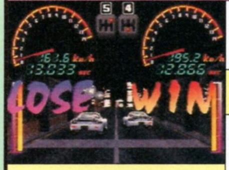
開発状況 ？%

SFアニメの傑作が、遂にSTGで登場／

　現在新作ムービーの制作が大詰めをむかえています。総監修の河森正治氏の入念なチェックのもと、スタッフ一同完成に向けて気合い十分です。間もなく誌面でその一部をお見せすることが出来ると思います。

（第１宣伝課／沖　訓久）

ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R



●発売元・開発元：メディアリング
●発売日：'97年春　●価格(税別)：未定
●レース、18歳以上推奨、2人同時可(対戦モード時のみ)

開発状況 55%

エンディング50超通り／　君は見られるか？

　オープニング映像完成。実写と3D音響でもうビリビリ物／　ミニゲーム群もほぼ出揃い、現在5500頁超のストーリー部データと格闘中／　全サウンド完成目前。祝音楽CD化決定／　あー、あとクイズ300問作らなきゃ。

（CS事業部／菅原尚志）

タクティクス オウガ

●発売元・開発元：リバーヒルソフト
●発売日：12月13日　●価格(税別)：5800円
●シミュレーションRPG

開発状況 90%

マスターアップに向かって最終調整中／

　サターン版『タクティクス　オウガ』は12月13日(金)の発売に向けて、最後の調整段階に入っています。待ちきれない方は、全国主要都市で現在開催中の『セガサターン　デジタルサーカス'96』の会場でプレイできます。

（商品戦略室／原）

EO(エネミー・ゼロ)

●発売元・開発元：ワープ
●発売日：12月13日　●価格(税別)：6800円
●アドベンチャー、CD４枚組、マルチコントローラー対応

開発状況 85%

1213、敵、目視不可／

　社内のあちらこちらで死屍累々の山が築かれつつあります。自分もその仲間に加わる日が近いのでは、と覚悟を固めたところです。12/13、皆さんのお手元に『EO』が収まっていれば、死して悔いなしです。

（企画・営業部／鈴木）

©GAME ARTS／STUDIO ALEX／窪岡俊之・GAME STUDIO／TOYS PRESS／MAY MUSIC・SYSTEM SACOM／グループタック・TAKARA・DATA EAST／グループSNE／Flying Baffalo・DATAM POLYSTER／Gimmick house・NCS・HUDSON／RED・創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ・BIG WEST／BANDAI VISUAL・MEDIA RINGS・QUEST／Riverhillsoft・WARP

新作発売カレンダー

セガサターン&ゲームギア(キッズギア)

カレンダーの見方

発売日　ソフトもしくは機器名……メーカー名（正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記）／メディア及び容量（ROMのみ）＋追加機能もしくは付属品／予定価格（税別）

注：ソフトもしくは機器名の前に「〈初〉」と付いていて文字が青く書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初登場したものです。また、「〈夕変〉」「〈メ変〉」と付いていて文字が赤く書かれているものは、それぞれソフトのタイトル名もしくは発売元メーカーが変更されたソフトです。

「〈モデム〉」「〈RAM〉」は、それぞれセガサターンモデムによる通信対戦、もしくは拡張RAMカートリッジに対応するソフトです。ほかに「〈周辺機器〉」「〈限定版〉」「〈X指定〉」と表記したものがあり、それぞれ商品の性質を現しています。

セガサターン

●11月

11月15日	プリクラ大作戦	アトラス／6800円
	デジタルピンボール　ネクロノミコン	カゼ／5800円
	上海 Great Moments	サン電子（サンソフト）／6500円
	風水先生	博報堂（HAMLET）／5800円

22日 ファミマガWeekly 12/6日号発売

	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン／5800円
	NFLクォーターバッククラブ　97	アクレイムジャパン／5800円
	戦国ブレード	アトラス／6800円
	FIST	イマジニア／6800円
	カオス　コントロール　リミックス	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／4800円
	セガサターン用ワープロセット	光栄／29800円
	バーチャコップ2	セガ／5800円
	ハイパーデュエル	テクノソフト／5800円
	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	日本クリエイト／5800円
	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト／5800円

29日 SATURNFAN No.25号発売

ファミマガWeekly 12/6日号発売

	BLOOD　FACTORY　ブラッドファクトリー	インタープレイ／5800円
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル／5800円
	秀吉・信長セット	光栄／12800円
	太閤立志伝Ⅱ	光栄／7800円
	プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft／3800円
	ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition	セガ／5800円
	電脳戦機バーチャロン	セガ／5800円
	<周辺機器>ツインスティック	セガ／5800円
	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	データイースト／5800円
	バトルバ	日本ビクター／5800円
	西暦1999～ファラオの復活～	BMGビクター／5800円
	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ／6800円
	ズープ	メディアクエスト／4800円／

●12月

6日	皇龍三國演義	エクシングエンタテイメント／5800円
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／5800円
	マジックカーペット<マルチコントローラー同梱版>	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／7800円
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　エンゼルフィッシュ	オープンブックキューゼロゼロサン／2000円
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　クラウンローチ	オープンブックキューゼロゼロサン／2000円
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブラックモーリー	オープンブックキューゼロゼロサン／2000円
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブルーエンペラー	オープンブックキューゼロゼロサン／2000円
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ラミーノーズ	オープンブックキューゼロゼロサン／2000円
	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン／5800円
	サンダーフォース　ゴールドパック2	テクノソフト／4800円
	銀河英雄伝説	徳間書店／5800円
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐもの	バンダイ／4800円
	世界の車窓から〔Ⅰ〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通／4800円
13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	イマジニア／5800円
	メルティランサー初回限定Special Edition	イマジニア／8800円
	大運動会	インクリメントP／5800円
	出世麻雀 大接待	キングレコード／5800円
	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	コナミ／4800円
	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-　'Maria'	ソネット・コンピュータエンタテイメント／5800円
	クレイジー イワン	ソフトバンク／未定
	スペースインベーダー	タイトー／3980円
	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／5800円
	ダイハード・トリロジー	セガ／5800円
13日	ファンキーファンタジー	吉本興業／5800円
	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト／5800円
	エネミー・ゼロ	ワープ／6800円
20日	オーバードライビンGT-R	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／6200円
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド／7500円
	永世名人Ⅱ	コナミ／5300円
	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ／5800円
	プラドル DISC データ編 レースクィーン F	Sada Soft／3800円
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック／5800円
	m～君を伝えて～	ダズ／5800円
	<初>ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ／5800円
	バーチャル競艇	日本物産／6800円
	タクラマカン ～敦煌傳奇～	パトラ／6800円
	<ROM>ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ／CD−ROM ＋ツインアドバンスドROMカートリッジ(16Mbit）／7800円
	3Dベースボールーザ・メジャー	BMGビクター／5800円
	はいぱぁセキュリティーズS	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（パック イン ソフト）／6800円
	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン／5800円
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン／6500円
21日	<初>FIGHTERS MEGAMiX	セガ／5800円
27日	きゅー爆っく	アクティビジョンジャパン／5800円
	天地無用！登校無用 アニラジコレクション	エクシングエンタテイメント／8800円
	<RAM>ザ・キング・オブ・ファイターズ　96	SNK／5800円
	限定KOFダブルパック	SNK／9800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ　96／お買得セット	SNK/CD−ROM＋拡張RAMカートリッジ／7800円
	だいな♥あいらん予告編	ゲーム アーツ／2300円
	水滸伝・天命の誓い	光栄／5800円
	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業／5800円
	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	セガ／6800円
	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	セガ／4800円
	テラ ファンタスティカ	セガ／5800円
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン／6800円
	<夕変>ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	バンダイ／6800円
上旬	ステークスウィナーGⅠ完全制覇への道	ザウルス／5800円
中旬	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット	ビック東海／5800円
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム／未定
	STREET RACER EXTRA	UBIソフト／5800円
未定	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	NHL パワープレイ' 96	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	グリッド ランナー	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	もうぢや	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	ウルフファング・SS 空牙2001	エクシングエンタテイメント／5800円
	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ／5800円
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	徳間書店インターメディア／9800円
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	徳間書店インターメディア／12800円
	怪盗セイント・テール	トミー／6800円
	銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works	ハドソン／4220円（通販のみ）
	紫炎龍	童／未定

●'97年1月以降

1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント／5800円
	心霊呪殺師　太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ／5800円
	ロードランナー エクストラ	パトラ／4800円
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン／4980円
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	吉本興業／5800円
14日	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン／6800円
17日	<初>タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコデベロップメント（エクゼコ）／5800円
	ブラストウインド	テクノソフト／5800円
24日	<初>EVE burst error	イマジニア／7800円
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ／5800円
	アドヴァンストV.G.	テイジイエル（TGL）／未定
	<初>ダイナマイト刑事	セガ／5800円
	トゥームレイダース	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／5800円
上旬	<初>2TAX GOLD	ヒューマン／5000円
中旬	ロックマン8メタルヒーローズ	カプコン／5800円
下旬	プラドルDISC データ編 レースクィーン G	Sads Soft／3800円
	エリア51	ソフトバンク／5800円
	シミュレーションズー	ソフトバンク／5800円
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	メディアクエスト／5800円

未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	<初>BLAM! マシーンヘッド-	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	エクシングエンタテイメント／5800円
	三國志リターンズ	光栄／6800円
	Bug too!!	セガ／5800円
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	テクモ／未定
	ドラゴンマスターシルク	データム・ポリスター／6800円
	ROOM MATE～井上涼子～	データム・ポリスター／5800円
	actua GOLF	ナグザット／5800円
2月14日	エレベータアクション リターンズ	ビング／未定
28日	<初>新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	アスキー／未定
	優駿～クラシックロード～	ビクター インタラクタィブ ソフトウェア（ビクターソフト）／5800円
下旬	フラッピー（仮称）	デービーソフト／未定
未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン／5800円
	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン／5800円
	Space JAM	アクレイムジャパン／5800円
	WWF In Your House	アクレイムジャパン／5800円
	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5800円
	だいな♥あいらん	ゲーム アーツ／未定
	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア／5800円
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	翔泳社／未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー・イー・エヌ研究所／未定
	HT&T ドラゴンズ ヘヴン	データイースト／未定
	SKULL FANG～空牙外伝～	データイースト／未定
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル／6800円
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン／テレビ東京／5800円
	重装騎兵レイノス2	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／未定
	<メ変>コマンド アンド コンカー	セガ／6800円
	キューブバトラー	やのまん（やのまんゲームズ）／未定
3月7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	BMGビクター／6800円
3月28日	ファーランドストーリー2（仮称）	テイジイエル（TGL）／未定
	スチームハーツ	テイジイエル（TGL）／未定
下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	ウイネット（NETYOU）／未定
	FAKE DOWN	システムサコム／未定
	麻雀青天井	毎日コミュニケーションズ／5800円
未定	メックウォリア2	アクティビジョンジャパン／未定
	太平洋の嵐2	イマジニア／未定
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社／未定
	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード／7800円
	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード／6800円
	<初>神風拳	ザウルス／未定
	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／6800円
	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ／6800円
	ハークス アドベンチャー	BPS／5800円
7月未定	Guilty Gear	アークシステムワークス／5800円
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	日本エムエムアイテクノロジー／未定

●発売日未定

今冬	スーパーパンコレクション	カプコン／5800円
	ファンタステップ	ジャレコ／未定
	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帖	ジャレコ／未定
来春	ファンタズム	アウトリガー工房／アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジー／未定
	ドラゴンハート	アクレイムジャパン／5800円
	アイアンブラッド	アクレイムジャパン／5800円
	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	アクレイムジャパン／5800円
	ナイスショット	アクレイムジャパン／5800円
	マジック・ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン／5800円
	ボイスファンタジア失われたボイス・パワー	アスク講談社／未定
	デザエモン(仮称)	アテナ／未定
	ジーベクター	伊藤忠商事／未定
	メタルスラッグ	SNK／未定
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／未定
	DOOM	ソフトバンク／未定
	<初>エイナス ファンタジーストーリーズ	メディアワークス／未定
	スレイヤーズ（仮称）	角川書店／未定
	グランディア	ゲーム アーツ／未定
	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
	パブジー3D(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ／未定
	<初>リーサルエンフォーサーズ	コナミ／未定
	真髄・碁仙人(仮称)	Jウィング／8900円
	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	Jウィング／未定
	ゲーム天国	ジャレコ／未定
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ／未定
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ／未定
	SEGA AGES／ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン	セガ／未定
	<初>クレオパトラフォーチュン	タイトー／未定
	D-XHIRD	タカラ／未定
	My dream～オンエアが待てなくて～	日本クリエイト／未定
	天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要	パイオニアLDC／未定
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／未定
	英雄志願 Gal Act Heroism	マイクロキャビン／6800円

来春	<初>スノークィーン	アリアドネメディア／4800円
	CROC！(仮称)	メディアクエスト／未定
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	メディアリング／未定
	REAL SOUND（仮称）	ワープ／未定
来夏	<初>X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／未定
	幻の魚（The Phantom Fish）	ソフトオフィス／未定
	スパイダー(仮称)	BMGビクター／未定
	タンク(仮称)	BMGビクター／未定
	<初>レイヤーセクション （仮称）	メディアクエスト／未定
来秋	BAROQUE	スティング／未定
97年未定	天城紫苑	CLIP HOUSE／6800円
	LUNAR-ETERNAL BLUE	角川書店／ゲームアーツ／未定
	エンジェルグラフィティ(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
	モトクロス(仮称)	ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
	ガーディアンフォース	サクセス／未定
	コットン2	サクセス／未定
	フォトジェニック	サン電子（サンソフト）／未定
	恋鎖-RENSA-	シグナルライト／5800円
	卒業 ～クロスワールド～	小学館プロダクション／5800円
	エーベルージュ	タカラ／未定
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	パイオニアLDC／未定
	<初>ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	メディアエンターテイメント／未定
	RAY MAN2(仮称)	UBIソフト／未定
98年夏	<初>レクイエム（仮称）	日本アートメディア（JAM）／未定
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／未定
	囲碁	アスキー／6800円
	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	アスク講談社／5800円
	ぱにっくちゃん	イマジニア／未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	NECインターチャネル／6800円
	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／未定
	卒業S	NECインターチャネル／6800円
	同級生2	NECインターチャネル／未定
	ドラゴンナイト	エルフ／未定
	下級生	エルフ／未定
	大戦略（仮称）	OZクラブ／未定
	神罰 人生の意味	ガイナックス／未定
	サイバーボッツ	カプコン／未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン／未定
	ロックマンX4	カプコン／未定
	バーチャパーク 'THE フィッシュ'	光栄／未定
	ときめきミュージックCD1(仮称)	コナミ／未定
	<初>ときめきミュージックCD2(仮称)	コナミ／未定
	わくわく7	サン電子（サンソフト）／未定
	<初>バーチャファイター3	セガ／未定
	ハート オブ ダークネス	セガ／未定
	mr.BONES（仮称）	セガ／未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ／未定
	<初>ラストブロンクス 東京番外地	セガ／未定
	魔法学園LUNAR!	角川書店／ゲーム アーツ／未定
	東京SHADOW	タイトー／未定
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア／未定
	シルエットミラージュ	トレジャー／未定
	もってけたまご	ナグザット／未定
	東京立身出世伝(仮称)	ナグザット／5800円
	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロンビア／未定
	SUPER 301 SQ(仮称)	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ(仮称)	日本物産／未定
	V.R麻雀(仮称)	日本物産／未定
	テラクレスタ3D(仮称)	日本物産／5800円
	カオスシード	ネバーランドカンパニー／未定
	汽船海賊〔スチームパイレーツ〕（仮称）	ネバーランドカンパニー／未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン／未定
	エアーコマンダー	バンプレスト／5800円
	GRANDREAD	バンプレスト／未定
	ロボット混戦RPG（仮称）	バンプレスト／未定
	続ぐっすんおよよ	バンプレスト5800円
	テトリスS	BPS／5800円
	大江戸ルネッサンス	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（パック イン ソフト）／未定
	スワッグマン	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／未定
	ダンジョンマスター(仮称)	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／未定
	MARICA～真実の世界～	ビクター インタラクティブ ソフトウェア（ビクターソフト）／5800円
	バブルシンフォニー	ビング／未定
	パチンコファイター(仮称)	プレ・ステージ／未定
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト／5800円
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定

ゲームギア（キッズギア）

11月22日	GGポートレートシリーズ ぱい	セガ／3800円
	パンツァードラグーンMINI	セガ／4800円
12月13日	Gソニック	セガ／4800円
未定	ペット倶楽部 いぬ大好き	セガ／4800円
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	セガ／未定

SATURN FAN

●COVER MOTIF：電脳戦機バーチャロン
©SEGA
●COVER ART：SEGA(AM3)

次号No.25は 11月29日(金)発売予定

超期待のAM2研サターンオリジナル3D格闘アクション『ファイターズメガミックス』を大量画面写真を交えて大特集！！　また『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』や完全初公開スクープ等、盛り上がるサターンファン必見だ!!

編集後記

巻頭で速報特集している「セガサターン戦略発表会」のレポートはいかがだったろうか？　この時期を例年、非常に重視しているセガらしい、非常に期待のできる内容だったのではないか、と思う。

さて、私宛ての御手紙を読者の皆さんから大変よく頂戴するのだが、その多くは他機種でリリースされた作品の移植の可能性や、まだサターンでソフトを発売していないソフトメーカーの、参入の可能性に関する質問である。

質問される会社は3つに絞られるのだが、どうなのだろうか？　公式・非公式に取材は続けているが、まだお答えできる段階にはない（こういったことはその直前までそうなのだが）。だが、どの会社もすぐに開発できる体制にあるし、既に開発している会社もある、ということくらいは、発言させていただいても問題ないだろう（発売元がその会社になるとは限らないが）。それぞれに事情や思惑があるので、最終的にどうなるかはわからない。しかし、今回の発表会を含めて、またサターンがおもしろくなりそうだ／という予感と期待を、個人的に感じている。

（編集長／相沢浩仁）

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-3573-8644
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612

●サターンFANのホームページ（セガエンターテイメントユニバース内）
http：//www.sega.co.jp/sega/saturn/s_fan/

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶'97年1月31日
発売元	❷セガ
開発元	❸セガ／レッドカンパニー
価格（税別）	❹5800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻18歳以上推奨
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、ツインスティック
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（11月8日現在）

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／（東京）加藤政樹・寺崎宏之・西村俊行・福田知恵子・山口康弘　（仙台）大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント／（東京）井口淳也・伊藤博充・牛山雅彦・内海幸・生形勝喜・片井美樹雄・加納結介・菅野まりえ・志村武司・田中和也・田中雅邦・谷口一茂・田村雅・久松大介・藤岡英之・古屋陽一・安田達也　（仙台）井出友希・北村辰巳　〈情報統括部〉●スタッフ／浅利麗・五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・大野恵子・興津祐輔・塩路英樹・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　（仙台）鈴木享子　〈デザイン〉●AD／渡部孝雄　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／島崎英俊・園部昭彦・長谷川正彦・浜野忠夫・守屋貴章・満田誠・山口比佐夫　●編集／青木基至・木村勝好・坂井肇・柴田格・野村一真・福永寿　●デザイン協力／有限会社デザイラ・アドバンス・今村奈緒美・萩原栄一・松尾泰男・森広尚子・山田祐子・リーフ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社
©徳間書店インターメディア株式会社 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

AD（広告）INDEX

アトラス
（プリクラ大作戦）……50
（戦国ブレード）……51
インクリメントP
（大運動会）……213
ヴァージン　インタラクティブ　エンターテインメント
（NHLパワープレイ'96）……60
SNK
（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）……4
（ザ・キング・オブ・ファイターズ'96）……5
（メタルスラッグ）……5
NECインターチャネル
（卒業S　Graduation）……表③
エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
（マジックカーペット）……56
コナミ
（KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP）……54
ザウルス
（ステークスウィナー）……63
翔泳社
（パネルティアストーリー　ケルンの大冒険）……58
セガ・エンタープライゼス
（電脳戦機バーチャロン）……表②
（バーチャコップ2）……表④
（人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント）……表④
（ダイハード・トリロジー）……表④
ソシエッタ代官山
（ザ・野球拳・スペシャル）……66
（ホーンテッド　カジノ）……66
データイースト
（探偵　神宮寺三郎　未完のルポ）……6
徳間書店
（銀河英雄伝説）……64
徳間書店インターメディア株式会社
（<雑誌>ファミマガWeekly）……65
日本ビクター
（バトルバ）……52
バンダイビジュアル
（超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか）……62
バンプレスト
（月下の棋士～王竜戦～）……61
（BATSUGUN）……61

GAME INDEX

<セガサターン>

IRON MAN/XO……177, 186
EVE　burst error……156
エアーズアドベンチャー……116
英雄志願 ～Gal Act Heroism～……205
エーベルージュ……96
NHLパワープレイ'96……180, 189
NFLクォーターバッククラブ'96……181, 189
EO（エネミー・ゼロ）……88
エリア 51……203
オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!?～……20
機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者……85
きゃんきゃんバニー・プルミエール2……102
銀河英雄伝説……16, 185
クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～……160
クラシックロード……151
グレイテストナイン'96……193
月下の棋士～王竜戦～……183, 190
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96……200
サクラ大戦……46
三國志リターンズ……205
サンダーフォース　ゴールドパック2……170
実況おしゃべりパロディウス ～Forever with me～……204
シャイニング・ザ・ホーリィアーク……120
シミュレーションズー……203
重装機兵レイノス2……98
神秘の世界　エルハザード……192
ズープ……187
鋼鉄霊域（スティールダム）……192
ステークスウイナーGⅠ完全制覇への道……175
西暦1999～ファラオの復活～……178, 188
戦国ブレード……168, 188
センチメンタル・グラフティ……106
ダークセイバー……193
大運動会……162, 185
タイムギャル&忍者ハヤテ……202
対極将棋　極Ⅱ……182, 190
タクティクス　オウガ……123
探偵　神宮寺三郎　未完のルポ……166, 184
太閤立志伝Ⅱ……164, 185
ダイナマイト刑事……24
テラ　ファンタスティカ……36
デイトナUSA ～Circuit Edition～……38
デジタルピンボール　ネクロノミコン……78
天外魔境　第四の黙示録……112
伝説のオウガバトル……126
天地無用／　登校無用……22
電脳戦機バーチャロン……26, 187
トゥーム　レイダース……154
同級生2……108
TRYRUSH DEPPY……174, 186
ドラゴンマスターシルク……118
NiGHTS クリスマスVersion……12
バーチャコップ2……32, 188
ハイパーデュエル……171, 190
パップ・ブリーダー……82
バトルバ……176, 187
パネルティアストーリー　ケルンの大冒険……18
ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition……48
美少女戦士セーラームーン　SuperS ～Various Emotion～……179, 186
ぴょんぴょんキャルルのまあじょん日和……205
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE……92
ファンキー・ヘッド・ボクサーズ……204
風水先生……80
プラドルDISC　特別編 コスプレイヤーズ……189
ブラックドーン……202
プリクラ大作戦……172
ブレインデッド13……83
ホーンテッド　カジノ……193
マジカルドロップ2……193
めざせアイドル★スター// 夏色メモリーズ（麻雀編）……192
ラングリッサーⅢ……130, 192
リグロード　サーガ2……40
ROOM MATE～井上涼子～……104
ルナ　シルバースターストーリー……128
LEGENND OF K-1……203
ロックマン8……100

<業務用>

X-MEN　VS. STRREET FIGHTER……10
SUPER CAR（仮称）……194
バーチャファイター3……8, 196
ラストブロンクス　東京番外地……10, 198

バトルアスリーテス
大運動会

BATTLE ATHLETESS

©AIC/iPC

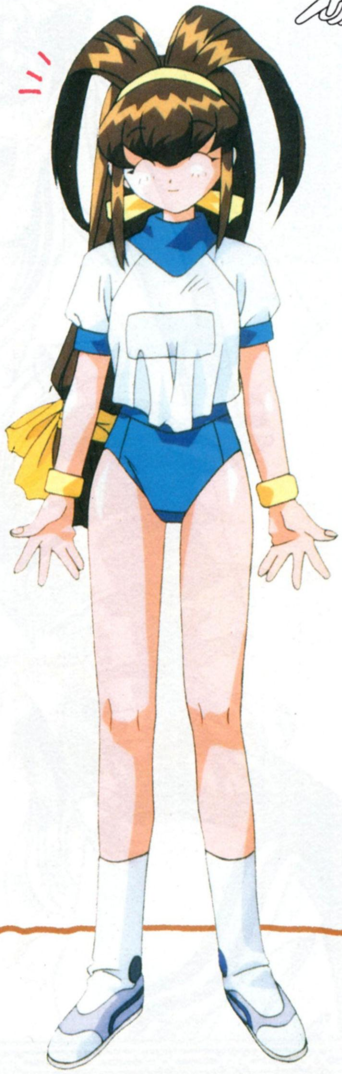
DAI UN DO KAI

SEGASATURN

for SEGA SATURN

［お願い］

彼女を宇宙一の女の子にしてあげて下さい。



熱血美少女スポ根SLG

［大運動会］

12月13日発売

¥5,800（PLUS TAX）

「大運動会」参加賞
CDシングル&ポスター
全員プレゼント
キャンペーン実施店で予約すれば
もれなくプレゼント!
詳しくは下記ネットにアクセス!

インクリメントP株式会社

〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル4F ☎03・3491・6191

［ニフティサーブ］"GO SPCVG" GAME BEACHにおいても情報公開中! ［ホームページアドレス］http://www/pioneer.co.jp/ipc/gamej.htm

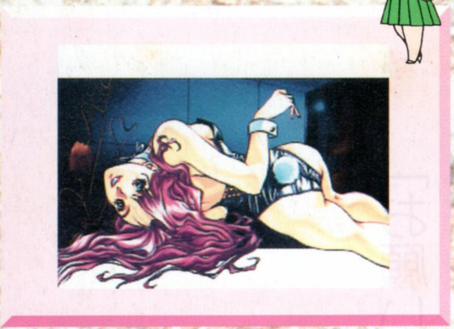
iPC INCREMENT P CORP

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

たくさんのあり

高城麗子（たかぎれいこ）



志村（しむら）まみ

中本 静（なかもと しずか）

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28（三田国際ビル）
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付（月～金曜日：午後1時～6時）
商品に関するお問い合わせ（03）5440-0763 テレフォンテープサービス（03）5440-0764

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SATURNFAN 1996年11月29日号 No.24
第3種郵便物認可 平成8年11月29日発行 第8巻第22号(通巻94号)
発行人/山森尚 編集人/北根紀子
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎0 (3573)8644 編集/☎03(3573)8605 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8513
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
定価540円(本体524円)
T1023315110546
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 23315-11/29

©Tokumashoten Intermedia 1996